3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

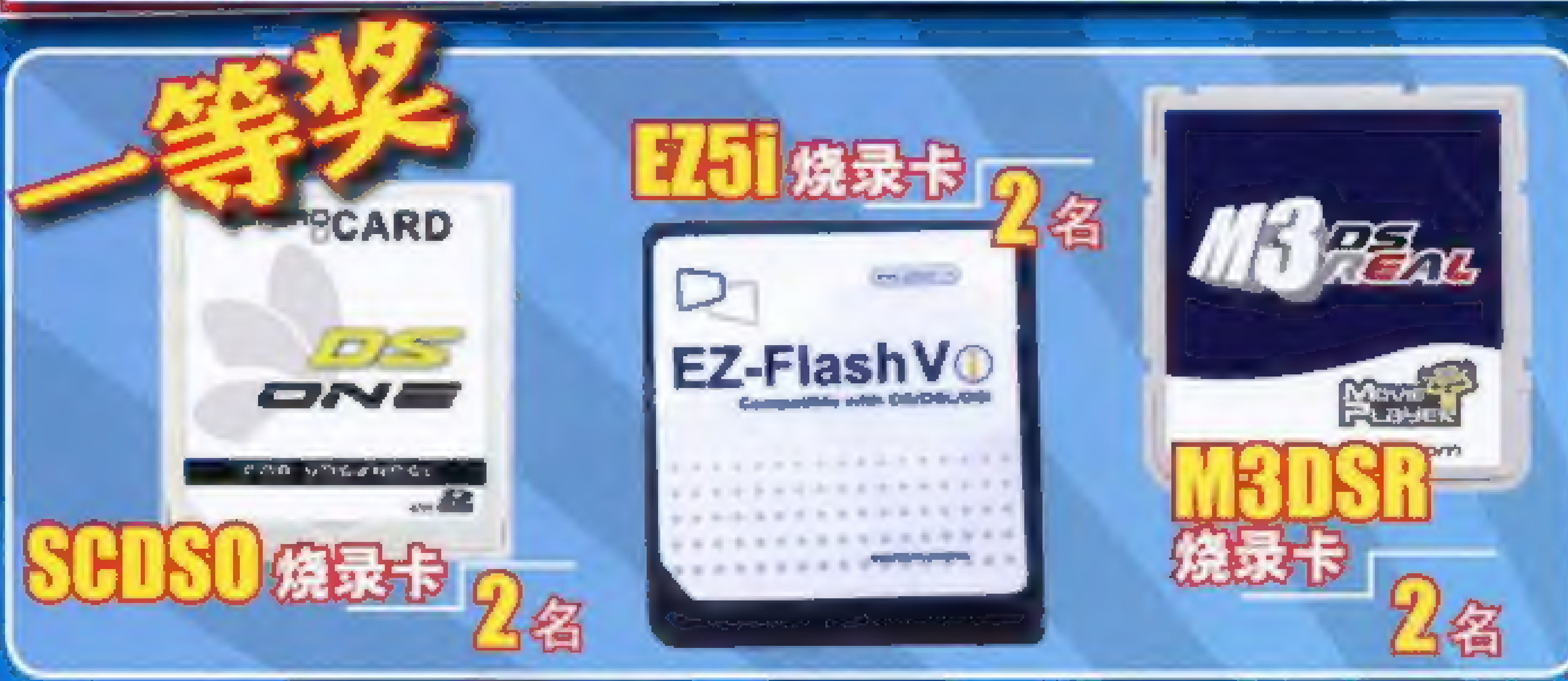
3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！

THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.111
专题企划
黑白世界
缤纷的梦
Gameboy诞生20周年纪念
走近业界
王国之心
358/2天
制作人访谈
特快专递
由我制造 [NDS]
风云！大笼城 [NDS]
X战警前传 金刚狼 [PSP]
永恒大陆提尔纳诺 悠久之仁 [PSP]
攻略透解
PSP Persona
NDS 龙珠改 赛亚人来袭
NDS 迷宫与水坝
口袋光环收录
《MHP2G》
训练所任务
讨伐演示
www.plumbook.cn

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式： 只要在2009年6月9日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第113辑上公布，敬请关注。



三等奖

1名 1名 1名 1名 1名 1名

本次活动赞助厂商及网站

GBalpha
GBalpha（中国）有限公司

WiiOh.com 威奥数码娱乐
威奥数码娱乐综合网站

ezflash
EZflash小组

龙漫电玩

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

狼来了！

新书特搜 NEW BOOK

想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆levelup网站的"电玩书刊区"（http://asp.levelup.cn/book/），那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。

机动战士高达00 完全事典

160页16开精装特辑＋典藏音乐CD

去年及今年最热动画作品——《机动战士高达00》典藏资料档案集登场，2307-2312年，第一季＋第二季发生的故事完全收录，更有监督水岛精二和编剧黑田洋介的亲自解说，动画世界观及机械设定、未公开插画、主要制作阵容访谈等精彩内容，是《机动战士高达00》FANS的必收之书。除此之外，随书还将附送动画的精选CD，供您倾听欣赏。

5月23日 全国上市

口袋玩家 VOL.19

224页全彩32开＋动画DVD

超值精美赠品：海皇牙胸徽

本辑《口袋玩家》我们将带来《口袋妖怪 金·银》重制版《心金·灵银》的特别报道，同时为大家补完《空之探险队》的全部攻略和研究，并跟进报道2009剧场版的最新消息。传统栏目"口袋漫画"、"研究所"、"口袋小说"等继续为大家奉上精彩！

更多精彩内容，尽在《口袋玩家》！

5月28日 全国上市

PS3专辑 第5辑

神机资讯、大作情报、精彩专题、蓝光导购、攻略研究……一个都不少！《恶魔之魂》、《交叉利刃》完全攻略，《如龙3》、《白骑士》、《生化5》深入研究，另有《小小大星球》、《GTA4》等十款游戏的奖杯心得。数据DVD内容改版，除高清视频、壁纸、PS3主题以及音乐之外，还将收录原画设定资料、高清MV等内容，不容错过！

5月28日 全国上市

坂本真绫2009个人演唱会

演唱会及特典DVD×2＋全彩别册

本专辑收录了知名声优歌手坂本真绫今年在日本东京举办的演唱会实况影像，除了最新专辑《读风》中的几首佳作之外，早期名曲自然也是必不可少！特典盘则包含了坂本真绫在各地举办演唱会时的珍贵花絮影像。附赠的全彩别册更将带您回顾她的每一张作品，集坂本真绫出道14年以来的歌唱事业之大成，身为她的fans，请一定不要错过！

5月下旬 全国上市

游小说 第26辑

改版前特大号——《游小说》第26辑奉上，全书300余页，三十余万字的篇幅带给您最大的阅读享受。《生化危机5》、《潜龙谍影 自由之子》、《影之心Ⅱ》三大经典小说，《生化危机 空白玫瑰》、《前线任务5 艾尔莎》两大受好评官方小说——五大连载全部都将在本期完结，让您一次看个过瘾。此外，敬请各位期待《游小说》第27辑的全面改版！

5月下旬 全国上市

古墓丽影次世代典藏

游戏光环DVD荣誉出品，手册收录"传奇"、"周年纪念版"、"地下世界"三部次世代作品，全资料，剧情小说，以及系列历史、开发内幕等多份"《古墓丽影》系列"背后的故事，光盘收录三部曲全剧情影像、预告片合集、开发访谈，以及劳拉模特等珍稀影像，是各位"古墓饭"绝对不可错过的珍藏之作！

6月上旬 全国上市

本辑特别关注

已经一年过去了。但是5月12日这个日子却让人无法忘记。现在还清楚地记得看到震区传回的照片时全身发抖的感觉，仅用悲痛二字无法完全形容当时的心情。最近看新闻，大多是关于灾区重建的好消息，一些原本的废墟上现在也立起了新的建筑。

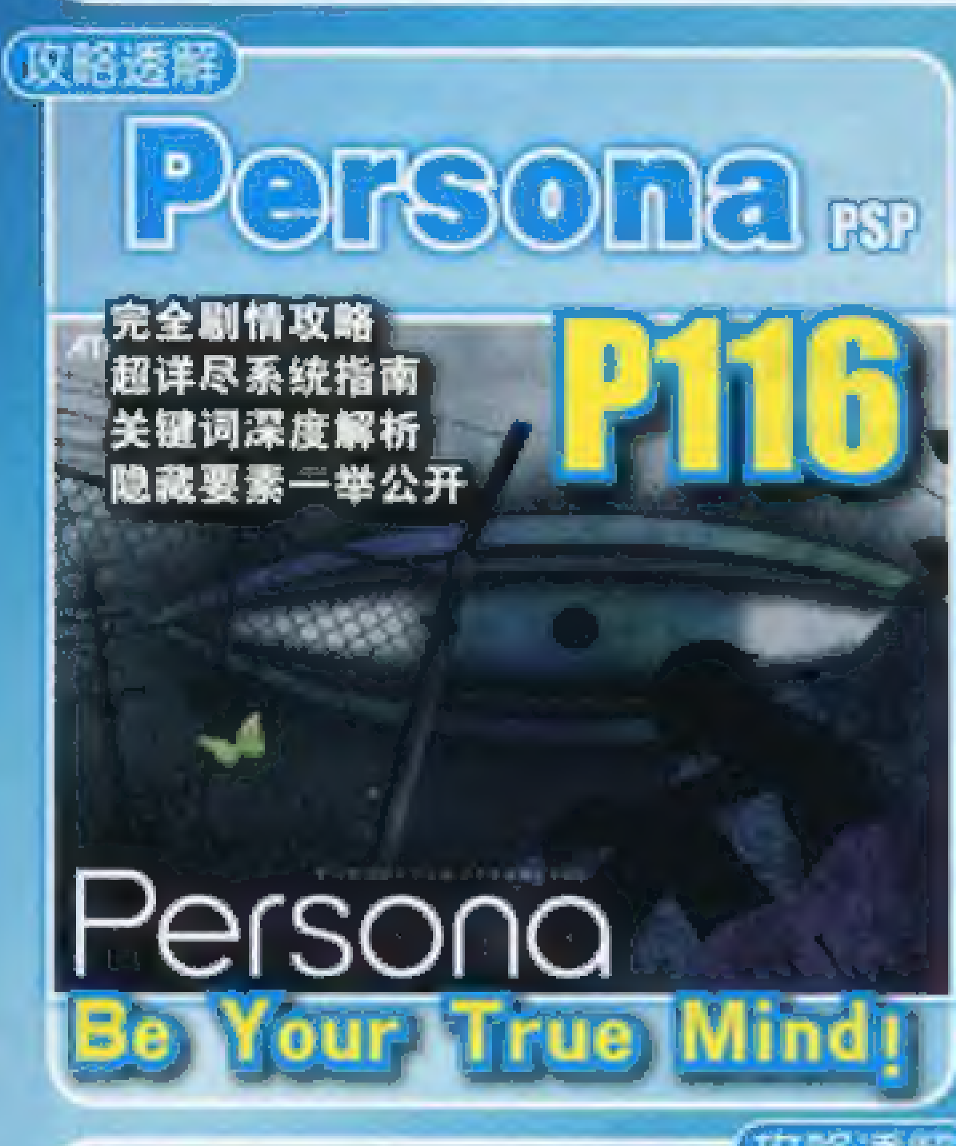
不过对于生活在那里的人们来说，现在的日子也不好过。有人说，想想这一年来的经历，才知道一年多以前平静的生活其实是多么的幸福。虽然目前重建工作正在顺利进行，可是想回到那种平静的日常生活可能还需要很长很长的时间。

以上是和一位灾区籍朋友长谈后的感受。愿他们能再坚强一些，努力重新创造自己的生活。

盲先知

攻略透解

Persona PSP



Be Your True Mind!

攻略透解

攻略透解

P96

迷宫与水坝 NDS

专题企划

黑白世界缤纷的梦

Gameboy诞生20周年纪念

P44

让我们跟随记忆
一起回顾带给我们无数
快乐的Gameboy

掌机王SP VOL.111

本辑赠品
《口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队》随意贴

美术总监：吴　松

主　　编：LIKY
责任编辑：雷伊
出版单位：电脑报电子音像出版社
对外合作：（023）63658933
读者服务：（0931）4867606
印　　刷：深圳佳好印务有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：32开　138毫米 X 210毫米
版　　次：2009年5月第一版
印　　次：2009年5月第一次印刷
印　　张：6
印　　数：0001-3500册
字　　数：220千字
出版日期：2009年5月
定　　价：9.80元
书　　号：ISBN 978-7-89476-153-8

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准，以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net。

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS 目录

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下。

ACT	动作游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A・AVG	动作+冒险游戏
ETC	[illegible]
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S・RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

掌机情报站

PORTABLE GAME NEWS STATION

PSP GO？PSP后续机种传闻再袭

PSP4000？PSP2？关于索尼新掌机的传闻可以说从一进入2009年开始就从未中断过。日前，又一则“看起来十分可信”的新型PSP传闻再度传遍了业界。

日前，国外著名电视游戏媒体1UP爆出消息，称根据他们掌握的“可靠”情报，新PSP的将被命名为“PSP Go”。据悉，在最新一期的“at1UP”广播节目中，1UP编辑透露说索尼已经准备好公布这个名为PSP Go的后续机型，一部分媒体和业内人士已经看到过实际的样机。据1UP描述，PSP Go确实使用了之前传闻的滑盖式设计和触摸屏，屏幕的像素数将由之前的480×272提高到800×480，此外PSP Go确实将取消UMD光驱，一方面是为了缩小主机的体积、减少耗电量，更主要的也是为了配合索尼进一步推广PSN游戏下载业务。1UP方面称就现阶段情况来看，PSP Go预计将于今年秋天同时登陆日本和北美市场，最晚不会超过今年圣诞，1UP称索尼届时将通过PSN推出100款PSP游戏供玩家们下载。

这则消息应该说是“相当劲爆”又看起来有模有样，所以消息一经传出，整个业界可以说都“炸开了锅”。不知是否迫于索尼方面的压力，1UP一度暂停了广播的下载并删除了有关新机型的报道。而对于此，索尼方面表示“并不发表评论”。

假想图

十年新生，众望所归，《口袋妖怪 金/银》重制版公布

2009年5月8日，任天堂正式公布了将于NDS平台推出《口袋妖怪 金/银》完全重制版的消息，一时间在玩家群里引起了强烈反响，实际上在这之前《口袋妖怪 金/银》要推出重制版的消息已经流传了相当长一段时间了，可任天堂方面一直都未做出回应，本次官方正式公布重制版的消息真可谓是众望所归。

重制版被命名为《口袋妖怪 心金（ポケットモンスター ハートゴールド）》以及《口袋妖怪 灵银（ポケットモンスター ソウルシルバー）》，游戏将在1999年发售的GB版的基础上，利用NDS的机能在各方面进行全方面的重制，并追加各种新要素。虽然目前官方并没有公布这些新要素具体是什么，但我们结合《口袋妖怪 钻石/珍珠》不难猜想出一些利用NDS触摸屏加入的要素，甚至是利用NDSi的摄像头搞一些名堂。

《口袋妖怪 金/银》自从1999年发售以来，已经在全世界累计售出了2300万套以上，在系列中拥有超高的人气。目前任天堂预定推出《口袋妖怪 心金/灵银》的时间在今年秋季。

拒绝猪流感，E3 2009保证卫生安全措施万无一失

眼下猪流感肆虐全球，伴随感染病例数字不断攀升，世界卫生组织不断发布安全警报并提高预警级别，在这种形势下，人们的出行自然也就跟着压力重重，眼看着E3开展的日子越来越近，考虑到E3召开期间，会有数万人涌进同一个场地，呼吸同样的空气，使用同样的手柄，人们不禁对这回归后的第一届大型展会是否能达到预期的规模担忧起来。

日前，美国娱乐软件协会公开表示，即使在如此形势下，它们依旧对新一年的E3信心十足。ESA官方发表声明表示，E3 2009不仅要大张旗鼓地召开，而且要成功圆满地办好。ESA官方发言人Dan Hewitt日前在接受媒体采访时告诉记者，2009年的E3游戏展上在紧张有序地筹备之中，公共卫生安全机构将会采取各种措施协助展会的安全召开，而ESA方面也将尽最大力度予以配合，确保展会期间的卫生安全万无一失。

"我们期待着一场盛大的游戏展，也盼望着今年6月与玩家们再次相聚洛杉矶。"Dan Hewitt在采访最后信心十足地表示。

索爱：PlayStation Phone还是有希望的

自从前一段时间传出索爱与索尼在授权问题上并没有达成一致的消息后，PlayStation Phone的传闻已经很久没有传到玩家耳朵里了。就在大家普遍以为PlayStation Phone已经"胎死腹中"的时候，索尼爱立信方面又适时地重新提起了这个话题。

日前在接受《金融时报》采访时，索爱总裁Hideki Komiyama透露说，作为重振目前正处于亏损状态下的索爱计划的一部分，积极利用索尼在游戏业的影响力将是个很有前途的选择。因此，在索爱现有的Walkman和Cybershot系列手机的基础上引入PlayStation品牌是"非常有希望的"。

看到Hideki Komiyama如此有信心的说法，我们不禁猜想是否索爱在这段时间内又与索尼达成了什么协议，也许都处于经济危机的压力下，索尼愿意重新考虑和索爱的合作。

PSP业务无起色，索尼发表2008财年财报

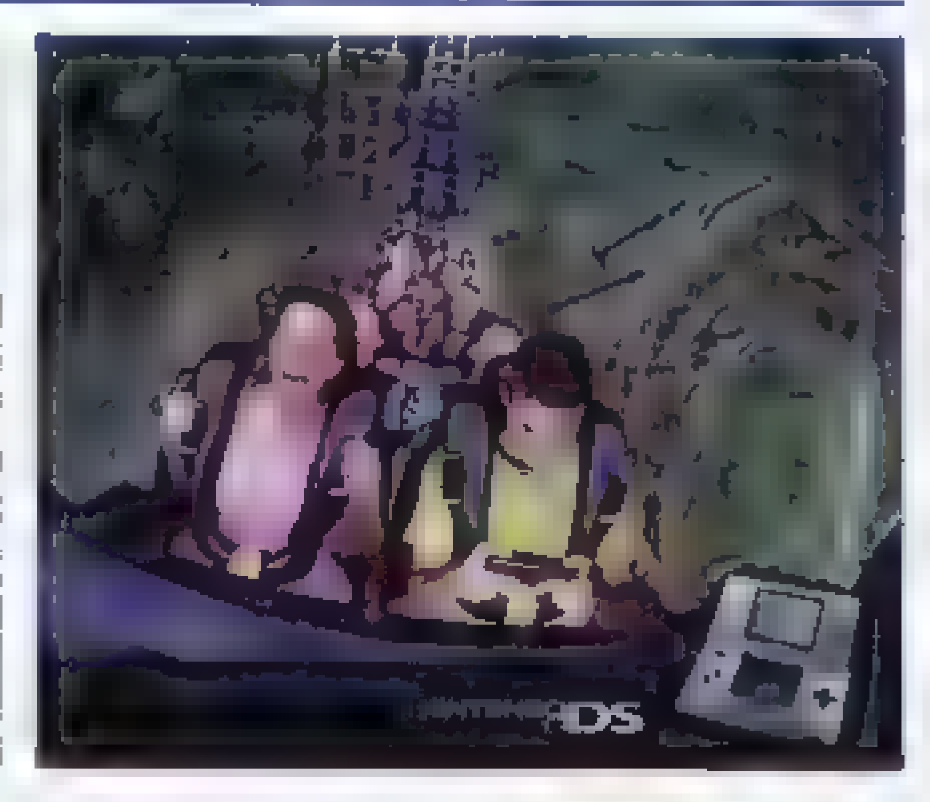
2009年5月14日，索尼对外公布了公司2008财年（2008年4月1日～2009年3月31日）的财政总结报告。报告显示，2008财年度索尼集团的总销售额以及营业收入为7兆7300亿日元（比上财年减少12.9%）、营业盈亏方面，亏损2278亿日元。

来看我们关心的游戏部门的状况，在游戏方面，虽然PS3主机的软硬件销售量都在提升，但由于PS2方面的软硬件销售量大幅减少而全体收入减少，2008财年索尼游戏部门的总销售额为1兆531亿日元，相比去年同期减少了18%。营业亏损方面，2008财年索尼游戏部门共亏损585亿日元，虽然还是面临财政赤字，但相比上一财年还是有所改善。

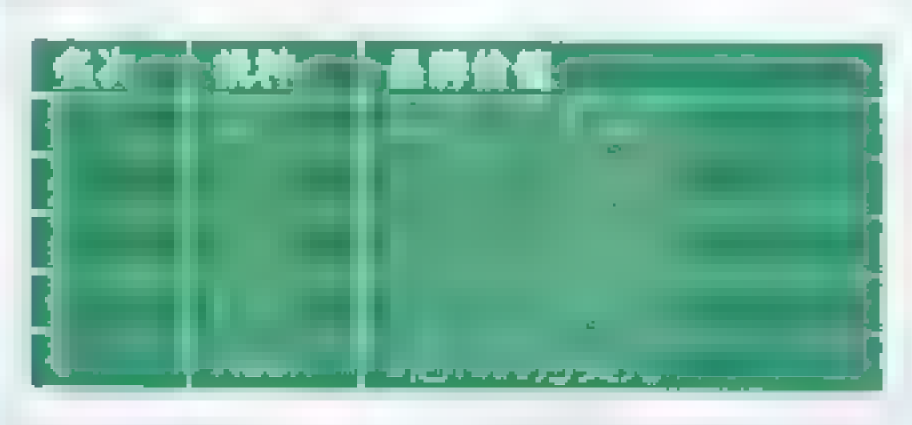
细节数据方面，索尼表示2008财年度共销售出PS2主机791万台（同比减少42%）、PSP主机1411万台（同比增长2%）、PS3主机1006万台（同比增长10%），软件销量方面，PS2软件共售出8350万套（同比减少46%）、PSP软件售出5030万套（同比减少9%）、PS3软件售出1亿370万套（同比增长79%）。

官方预计2009财年度由于日元汇价高以及PS2业务的减少，整体还将会是呈收益减少趋势。下财年索尼预计旗下主机销量分别为PS2主机500万台、PSP主机1500万台、PS3主机1300万台，总软件销量将为2亿4000万套（PS2、PSP、PS3），网络下载销售额将达到560亿日元。

NDS勇夺第一，2009年最新游戏机品牌价值排行公布



日前，英国市场研究机构“明略行(Millward Brown)”公布了最新的BrandZ全球最有价值品牌百强榜(BrandZ Top 100 Most Valuable Global Brands)。榜单显示，谷歌品牌连续第三年荣登榜首，其价值较微软品牌高出近25%。在这个榜单公布的同时，还有一份2009年最新的游戏机品牌价值排行榜被公布，NDS最终凭借96亿6900万美元的品牌价值夺得了这个排行的首位，Wii以及X360分别列第二和第三，我们关心的另一台掌机——索尼的PSP凭借1亿4400万美元的品牌价值位列第七，具体排名如下：



官方表示PSP版除去收录PS3版包括追加下载……发售

等内容。

还会追加一些原创剧情。

EA公布NDS操作游戏新作《少年鬼尼特 卷毛》

材，游戏的全部操作都将由触控笔完成，玩家在游戏中扮演主人公卷毛，为了打败看守鬼屋之里的恐怖迷宫。

游戏预定2009年内发售。

Capcom在未来一年内将推出8款PSP游戏，28款NDS游戏

的发售作品的数量和预计销量。

应该会少不了《怪物猎人》、《逆转裁判》、《洛克人》等名字。

经济危机使全球近万名游戏行业从业者失业

虽然任天堂总裁曾经表示经济危机不会影响游戏业，但事实上索尼和微软等公司大面积裁员的消息层

关闭的消息。

布了一份统计数据——关于在经济危机下究竟游戏业

一个让人感到震惊又无奈的数字。

好消息是，统计显示大部分失业者都能很快找到新

强的。

《对决传说》发售日确定

价为5200日元。

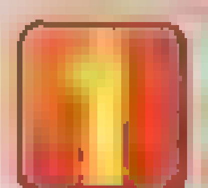
等新的来自系列各作品中的人气角色。

感动100万人的经典 《圣铃 绿色之星》重制版登陆PS

曾经于1992年发售的经典RPG《圣铃 绿色之星》

《空之探险队》毫无悬念地成为了软件销量榜的[illegible]，而排在第二位的《绝体绝命都市3》在转战掌机平台之后，首周销量比起PS2平台的前作略有提升，这也证明了开发方将新作安排在PSP上发售的决定是正确的。硬件销量方面，虽然有着《空之探险队》的发售，但NDS的销量却并没有爆发，新款周销量反而略低于PSP。《MHP2G》廉价版的累计销量接近65万套，超过了去年的《梦幻之星 携带版》，成为PSP在日本累计销量第6位的游戏。

软件销量（日本）



口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队

ポケモン不思议のダンジョン 空の探险队

[illegible]让本作吸引了大量《口袋妖怪》FANS和迷宫爱好者。

周间销量 5万6160套　累计销量 19万8424套

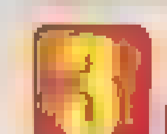
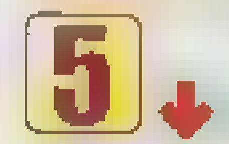
绝体绝命都市3 毁灭之都与她的歌声

绝体绝命都市3 坏れゆく街と彼女の歌

[illegible]

周间销量 3万1827套　累计销量 3万1827套

PSP

排名	游戏	资料	销量	平台
 3	怪物猎人 携带版 2nd G（廉价版） モンスターハンターポータブル 2nd G PSP the Best	Capcom ACT 2008年10月30日发售 3140日元	周间销量 2万4675套 累计销量 64万8249套	PSP
 4	马里奥和路易RPG3 マリオ&ルイージRPG3	Nintendo RPG 2009年2月11日发售 4800日元	周间销量 1万5663套 累计销量 55万1810套	NDS
5	战国BASARA 群雄之战 战国BASARA バトルヒーローズ	Capcom ACT 2009年4月9日发售 5480日元	周间销量 1万4756套 累计销量 13万969套	PSP
6 NEW	A列车行进DS A列车で行こうDS	Artdink SLG 2009年4月23日发售 5500日元	周间销量 1万1532套 累计销量 1万1532套	NDS
7	职业棒球 家庭棒球场DS 2009 プロ野球 ファミスタDS 2009	NBGI SPG 2009年4月2日发售 5040日元	周间销量 8664套 累计销量 6万6490套	NDS
8	节奏天国 金 ズム天国ゴールド	Nintendo MUG 2008年7月31日发售 3800日元	周间销量 8088套 累计销量 168万8265套	NDS
9	立体绘图方块 立体ピクロス	Nintendo PUZ 2009年3月12日发售 3800日元	周间销量 6403套 累计销量 11万4880套	NDS
10	机动战士高达 战场之绊 携带版 机动战士ガンダム 战场の绊ポータブル	NBGI ACT 2009年3月26日发售 5090日元	周间销量 5859套 累计销量 14万2470套	PSP

硬件销量（日本）

（括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和）

PSP	3万9210台	88万6776台	1196万5240台
NDS	3万6984台	97万5754台	625万5846台
NDSL	5804台	23万7066台	1764万3034台（2409万2240台）

软件销量（美国）
PSP部分
NDS部分
1 瑞奇与叮当5
2 侠盗猎车 自由城故事
Grand Theft Auto: Liberty City Stories
3 美国职业棒球大联盟09
MLB 09: The Show
4 侠盗猎车 罪都故事
Grand Theft Auto: Vice City Stories
5 真三国无双 联合突袭
Dynasty Warriors: Strikeforce
7 抵抗 报复之刻
8 湾岸午夜俱乐部 洛杉矶完全版
Midnight Club: LA Remix
10 战神 奥林匹斯之链
God of War: Chains of Olympus
Pokemon Platinum
New Super Mario Bros
Mario Kart DS
Super Mario 64 DS
Grand Theft Auto: Chinatown Wars
2009年4月北美游戏销量
DS》，销量分别为11万9000套和11万2000套
PS2 17万2000台
PS3 12万7000台
PSP 11万6000台
X360 17万5000台
Wii 34万台
NDS 104万台

[illegible]之[illegible]

前段时间去了趟上海车展，再次感叹游戏在汽车面前果然只是小毛孩儿，无论是观众的数量还是模特的质量，上海车展均远胜于东京电玩展。在这场奢华的盛会中丝毫嗅不到经济危机的味道，售价近1300万的迈巴赫还没开展就被订走，劳斯莱斯、宾利、法拉利等豪车也都早早地被抢订，几天时间上海车展共吸引观众60万人次……与这豪门夜宴般的展会相比，前两年的E3展就像个乡镇菜市场，还没进门先让人倒了胃口。不过越是危机，似乎越需要奢华的刺激，危机后的E3 2009也许将重新成为一场宏大的盛宴。

上海车展虽奢华，娱乐性却远不及E3。车市是诸侯群雄的战国之争，而游戏市场是势力版图分明的三国之战，E3展前三大发布会的娱乐性远胜于我所了解的一切展会。与往年一样，在E3的一个月前，各种猜想已纷纷出炉，可信度也都不低，除了继续唱主角的三大次世代主机之战外，今年掌机可能也会掺上一脚，至少在索尼的发布会中，PSP也许会取代PS3成为焦点。

最近索尼的斯金格爵士在日经采访中又开始大谈PSN网络战略，今年2月开始成立的索尼网络产品及服务部看来很快就会有大行动，而完全采用网络化发行的"PSP GO"可能成为索尼网络战略中移动设备的主要环节。美国1UP网站关于PSP GO的报道至今真假未明，笔者认为可信度极高，看到1UP制作的假想图时，笔者已在不经意间假想了平井一夫在E3发布会场上笑眯眯地从口袋里掏出PSP GO的情形。近期高密度公布的PSP新作绝不是巧合，索尼将会让PSP GO在大作的簇拥中上市，只有这样才能救活已在欧美奄奄一息的PSP。

Namco是最乐意在新主机上凑热闹的厂商之一，从PS到PSP再到X360和PS3，Namco至少都会有一两款一线大作挤入首发档期。PSP的《灵魂能力》新作和《对决传说》都被安排在夏季档期，而1UP网站传闻的PSP GO日版发售日为9月初，可以推测Namco的这两个王牌可能都相中了PSP GO的首发档。Namco突然对PSP热情似火，这着实有些令人意外，《铁拳》、《灵魂能力》和《传说》这三大系列几乎同时宣布进驻PSP。一对本已渐行渐远的旧情人一夜间旧情复炽，突然就回到了如胶似漆的热恋时代。过去几年Namco在其他主机上为平均十余万套的销量而竞折腰，这不堪回首的漂泊岁月让Namco无法不怀念PS的巅峰时代，于是在PSP崛起之时立刻与索尼重修旧好。Square与Namco是PS时代的最大功臣，如今在PSP上再次聚首，《最终幻想》与《铁拳》正统续作重新拥立PSP，这是两面鲜明的旗帜，日本的其他第三方将很快跟进。

索尼自己的另一面旗帜也露出了小角，1UP称《GT赛车Mobile》可能会成为PSP GO的首发游戏。这个消息实在太美妙，以至于笔者暂时还无法相信。山内一典花费用过去4年时间制作了一个《序章版》，其余时间花在了参观车展、出国旅游、开办餐厅等事务上，可谓日理万机，怎么会有闲工夫制作区区一个《GT赛车Mobile》？不过在第三方都已闻风而动的情况下，索尼要是没有半点表示也确实太说不过去，《啪嗒砰》之类创意游戏虽说趣味满点，到底只是开胃小菜，难成大器。PS与PS2的销量王都是《GT赛车》，缺了这道主菜，PSP就没法成为饕餮之宴。

定位

一直很喜欢“《我的暑假》系列”的清新格调，不过自从获悉索尼宣布《我的暑假4》在PSP平台发售的消息后，心情却相当复杂。

最近一段时间，PSP在日本的销售相当稳健，呈现出与凋敝衰败的欧美市场截然不同的中兴气象，归结其原因可能在于该国家用主机市场严重萎缩和开发费用高腾，导致许多厂商将硬件性能相对强劲的PSP视为“准家用机”，把许多原本属于家用平台的开发资源转移过去规避经营风险。近期诸如《绝体绝命都市》和《伊苏》等多款系列正统最新作先后转战PSP平台，而索尼此番也对前三作都发售在家用平台的“《我的暑假》系列”进行了战略调整，日本厂商们的商业行为貌似暂时营造了一段虚饰的“小阳春”，从长远角度来看无异饮鸩止渴。

根据Gameboy之父横井军平最初的设计理念，掌机游戏和传统家用游戏并不存在重合竞争的问题，相反处在平行位面上协同互补，任天堂在产品设计上也非常注意和家用平台的差别化，“短、小、轻、薄”一直就是掌机类游戏大行其道的金科玉律。即使任天堂向掌机市场投入了大量家用平台名作的衍生产品，这些游戏也非常注意保持独特的风格和趣味性，因此非但没有对家用平台的相同品牌造成冲击，反而形成了良好的连携效果。例如NDS版《动物之森》成功大卖了近500万套，随后发售的Wii版在日本国内销量比前作增长了50%以上。Wii《马里奥赛车》以全球累计1540万套惊人销量成为历代作品之冠（也是本世代目前销量最高的传统类游戏），这与之前推出的《马里奥赛车DS》预热实功不可没。NDS和Wii在全球范围都取得了突破固有商业法则的销售成果，这和任天堂巧妙的市场定位有着非常紧密关系。

如今索尼及其合作第三方厂商们的掌机游戏战略与任天堂商法存在着本质的差别，仅仅采用规避经营风险的消极手段来应对市场，并没有制订长期而有效的经营战略，未来将会产生非常不利的负面影响。家用和掌机两个不同市场平台无论商品特性还是利润率都存在着非常明显的差异，厂商轻易转换平台的做法无异自贬身价，大大损伤了游戏品牌的含金量。而所有一切最大的受害者正是始作俑者索尼本身。PSP在设计之初就种下了市场定位不明的祸根，而如今在两线苦战的该社更是分身乏术，只能将手里有限的招牌穷于腾挪应付，现在的掌机游戏市场分明便是将错就错。先前有日本业界资深人士曾笑称影响PS3主机普及的最大敌人并不是任天堂的Wii，而是自社的PSP。事实上PSP现在在日本本土扮演的显然是PS2.5的角色，其目前主要吸引用户的还是过去PS/PS2两代主机十年间所积累的核心消费群体。由于PSP目前的局部火爆状况，间接阻滞了原先PS2用户向PS3和Wii正常的世代交替，进一步加剧了家用主机市场的萎缩。至于索尼自身首鼠两端的作为，对广大第三方厂商起到了非常不良的示范作用，PSP因此大量侵蚀了原本可以进入PS3平台的开发资源。从根本上来说，PSP的作为严重市场定位错误的经典案例被载入商业教科书，索尼目前的商业战略完全可以归结为“本末倒置”。索尼最大的失败在于，作为PSP主机的设计方，该社至今无法制作出能够明确提示广大第三方的畅销原创软件，肩负推动市场重任的反只有Capcom这样的实力派老铺。

或许有人会用《DQIX 星空的守望者》花落NDS的事件来诘问笔者，《DQIX》显然是处于进退维谷中的Square Enix无奈的商业权谋，象征意义远大于其真正的商品价值。而作为获益者的任天堂来说，想必在当时更期望《DQIX》能发表在前途未明的Wii，而不是胜负已分的NDS。

眼看着2009年E3日渐临近，海外地区的各大游戏网站关于PSP改版或推出后续主机的传闻此起彼伏，作为这样一款硬件性能远胜NDS的主机，消费者居然有着如此强烈希望改进的意愿，实在是一个耐人寻味的有趣现象。

市场定位是决定一款商品成败命运的关键因素，索尼的掌机游戏之路还将继续走下去，该社现在需要反思的并不是硬件设计、软件阵容或商品价格，如何重新定位才是最棘手的问题

黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

玩了《Persona》以后，发现迷宫中的存盘点数量果然追加了不少，有些小一点的迷宫甚至是没走几步就有一个存盘点。这也使本作相对PS版的原作来说门槛低了不少，就算是选择Expert难度也不会感觉太难。而原作最为人诟病的战斗节奏问题也在本作中有了改善，尤其是在你反复练级的过程中，更是能够明显感觉到战斗效果Skip功能带来的方便

栏目主持 雷伊

Persona

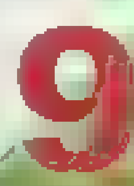
学霸在圣白棱学园的园村麻希在住院期间凭借丰富的想象力构筑起异世界乐园，主人公一行要穿梭在现实世界与异世界之间，接触麻希的各种人格并了结她的心愿

剧情	★★★★★
系统	★★★★★
耐玩度	★★★★★

总分 27

雷伊 恶魔绘师金子一马的人设拥有很固定的狂热FANS群，而由于个性太强也不被很多人接受。本作系统与PS2上的《P3》、《P4》不同，是很正统的流程式RPG，没有日常的校园生活部分以及任何萌要素。尽管游戏对角色的刻画相当成功和深刻，但抱着惯性思维想将其当成一款"角色GAME"玩的玩家一定会失望。作为RPG而言，本作是很成功的。系统上的诸多强势更加亲和掌机，如难度选择、增加大量记录点，不过总体上还是个性太强，喜欢的人会异常喜欢，兴趣不强的人可能会将视角、人设、系统都视为门槛。 9

雷伊 新编曲BGM的素质依然很高，但原作中一些经典BGM的变调让老玩家有些不爽，部分BGM出现的场合也不是很合适。原作中的恶性BUG依然存在实在有些说不过去。 9



洋葱 移植版在许多细节方面进行了改良，系统更有贴心了。经过重制的画面相比PS版要漂亮很多，游戏的综合素质十分高，无论是新老玩家都值得一试。 9

■Persona ■英文 ■Atlus ■RPG ■2009年4月29日 ■1人 ■无对应周边

X战警前传：金刚狼

本作改编自同名电影，在游戏中玩家不仅能体验到金刚狼察觉危险并猎杀敌人的特殊能力，同时还会发现其充满折磨、痛苦的过往。

音画	★★★★☆
系统	★★★☆☆
手感	★★★★☆

总分 21

雪能 游戏在充分体现金刚狼的迅猛、凶暴、再生能力和招牌式的持久战斗力的同时，在展现金刚狼不为人知的悲惨过往以及其诞生的真实原因时也比较到位。游戏的画面不算精细，但大体上感觉不错，再配之高素质的过场CG，让投入感大增。战斗部分是一大亮点，难度适中，且各种组合连击非常爽快，"刀刀入肉"的手感令人欲罢不能，只是偶尔出现的不合理的攻击判定会让人抓狂。和所有电影、漫画改编的游戏一样，本作看起来不错，可玩起来总觉得差了一把劲，但总体来说，它仍然是一款值得去尝试的作品。 7

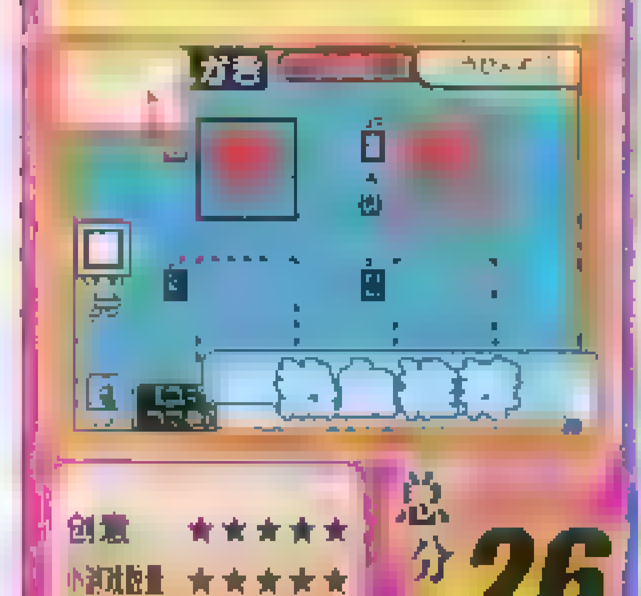
乌冬 金刚狼的招式很丰富、打击感也不错，游戏流程不算太长，作为观赏电影前的预热是不错的。不过如果制作方能把用在CG上的心思分一点到游戏内容上就更好了。 7

羽纹 本作的画面还算能让人接受，游戏的打击手感不错并且有大量的收集要素，不过大部分场景画面风格略暗对玩家的收集造成了不小的阻碍。 7

■X-Men Origins: Wolverine ■英文 ■Activision ■ACT ■2009年5月1日 ■1人 ■无对应周边

由我制造

《瓦里奥制造》系列”的最新作，收录许多长度只有5秒钟的有趣小游戏。另外本作增加了小游戏的编辑模式，玩家可以亲手制作出属于自己的小游戏。



创意	★★★★★
小游戏数量	★★★★★
恶搞度	★★★★★

总分 26

《瓦里奥制造》系列”每次都能带给玩家惊喜，而这次的惊喜自然就是可以自由制作小游戏了。本作以“制作”为卖点，让玩家们也体验了一回自己创作游戏的乐趣。不得不说，本作的编辑部分做得非常好，不仅界面人性化，而且各项目的作用也是一目了然，通过简单的操作，就可以很轻松地把看似复杂的效果做出来。贴心的动画和音乐制作教程也让初学者不至于手忙脚乱。不光是小游戏，编辑部分也可以用来制作音乐或四格作品，如果能花点时间熟悉编辑模式，从中获得的乐趣要比玩自带的小游戏高出不少。 9

雷伊 本作独有的制作部分让一些喜欢DIY的玩家过足了瘾，但一般玩家可能觉得其吸引力不是很大，不过不要紧，现成的小游戏部分依然乐趣十足。 9

战月 该系列每作都能在不失韵味的前提下加入lu人耳目一新的要素，强大的自编游戏功能足以让它成为消磨时间杀手和与朋友分享乐趣的佳作。 8

■メイド イン 俺 ■卡片 256Mb ■Nintendo ■ETC ■2009年4月29日 ■1人 ■对应任天堂Wi-Fi网络连接

龙珠改 赛亚人来袭

以《龙珠》漫画为题材改编而来的作品，玩[illegible]亚人对地球的侵袭，游戏的魅力在于对漫画内容忠实的还原以及酣畅淋漓的战斗。

漫画还原度	★★★★☆
战斗紧张度	★★★★☆
华丽度	★★★★★

总分 24

游戏的故事背景取材自原作漫画内容最为经典的部分，因此剧本的精彩程度毋庸置疑。本作的最大亮点在于战斗系统，爽快又华丽的必杀技，对操作要求极高的主动防御，以及多人连携必杀技等系统需要玩家在战斗中时刻集中注意力，也使每一场战斗都充满了变数，从而让游戏中的打怪过程充满了乐趣。游戏中并没有传统RPG中那繁琐的迷宫，甚至几乎没有什么岔路，各种设置也非常人性化，再依靠《龙珠》其本身的吸引力，游戏整体素质不俗。稍显遗憾的是游戏中各别章节的流程较短，让人感觉有些不尽兴。 8

战月 本作可以说是《龙珠》题材的RPG中素质相当不错的一作，游戏的细节把握得当，虽然很多地方与原作有所出入，但不会让人产生不协调感。 8

乌冬 由《龙珠》所改编的游戏一向有着不错的素质，本作也不例外。本身《赛亚人篇》的剧情就有不少的看点，再加上爽快的战斗，真是热血到无以复加。 8

■ ドラゴンボール改 サイヤ人来襲 ■卡片 ■BNG ■RPG ■2009年4月29日 ■1人 ■无对应周边

迷宫与水坝

本作是一款优质原创RPG，战斗方式非常新颖，游戏讲述了人们为守护水坝与魔物的漫长战斗，招集同伴，换好装备，进攻开始!

耐玩度	★★★★☆
收集要素	★★★★☆
可爱度	★★★★☆

总分 23

估计很多人看到本作名字的时候都把它当作是一款迷宫RPG来对待，其实这是一款即时战略味道很重的游戏。游戏中的职业种类非常丰富，每个职业都有其用途，就算是流程中加入的特殊人物也不会强到逆天，只有合理搭配，协同合作才能最终推倒迷宫中的BOSS。游戏中水坝系统感觉比较鸡肋，只能对迷宫中的人物进行模糊操作正是造成这个系统鸡肋的原因所在。而且到了游戏后期刷素材刷等级所占的比例非常大，这也直接导致本作通关时间比较长，这种浪费时间的设定实在有些不应该。 8

洋葱 一款充满创意的作品，看似简单的战斗其实充满难度，战略性相当高。画面清新可爱，音乐素质亦相当不错。丰富的收集要素也让人乐此不疲。 8

雷伊 系统不错且颇有创意，在游戏中可以做的事情非常多，给人的感觉十分丰富。战斗部分还需再加把劲，有时会让人觉得比较枯燥。 7

■ダンジョン ■卡片（512Mb） ■Acquire ■RPG ■2009年4月29日 ■对应任天堂Wi-Fi网络连接

黄金眼 REVIEW

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW

文 胧月

游戏时间：100小时以上

黄金眼评分 24

PSP 偶像大师SP

アイドルマスターSP

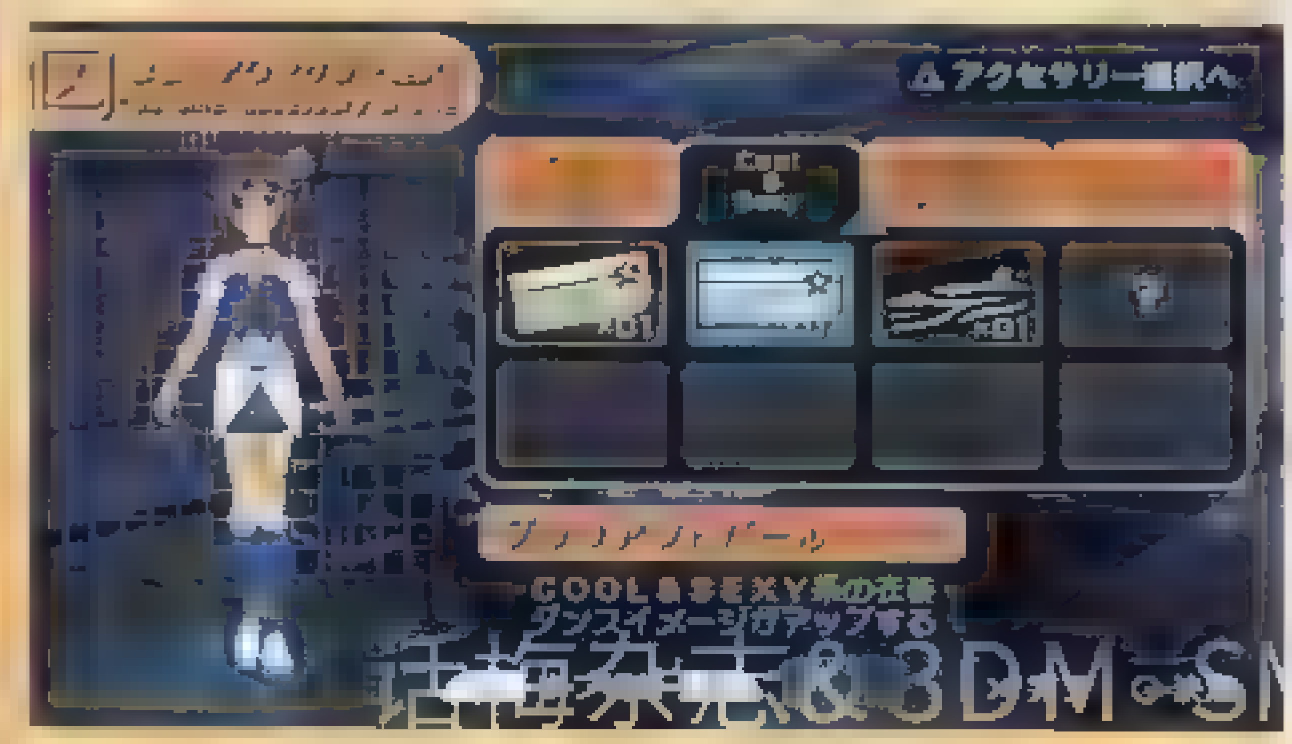
◆NBGI◆SLG◆2009年2月19日◆日版◆1~3人◆5040日元◆无对应周边

刚知道《偶像大师》时自己宅属性很重，痴迷大眼的2D妹子。游戏玩《樱战》、Gal，动画看《Kanon》、《Air》，以至于在看完《偶像大师》的若干PV后，冲动到未有主机就先去买了X360版的初代在家供着。至今我仍没有X360，攻略PSP版的《偶像大师》是还愿，恰好头脑也比前几年冷静了些。

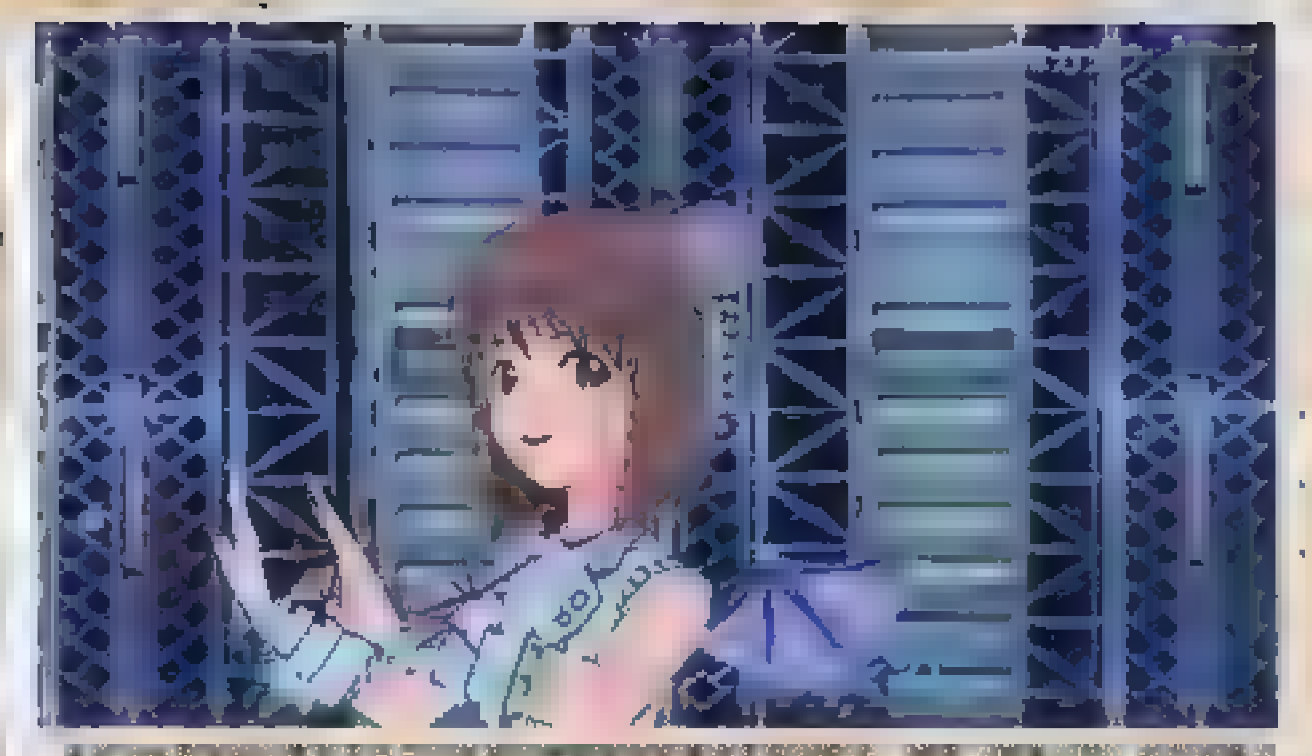
厚道与否的吸钱大师

将厂商的运营方式强行作为游戏素质的一个指标确实是在某种程度上的不公平，《偶像大师》便有这方面的软肋。给《偶像大师》挑刺可比其他TV游戏简单多了，你完全不用假惺惺地玩上个10分钟再飞盘（虽然你是个so饭），只需复制粘贴一份下载收费清单，就可充分显示抵制理由了。

毕竟，几套下载服装加起来就等于一张游戏UMD，这跟国内的市场行情相当不符。不过，在这里我要为它正个名：“《偶像大师》不是非额外付费不能玩的游戏。”所有的付费内容都不会涉及到游戏的根干部分，这跟许多卖道具的网游相比还是比较厚道的。只要技术过关，使用游戏中的固有服饰，一样可以培养出偶像之神，一样可以达成S级的偶像等级，并且不断冲击养成极限。就我了解到的几名《IM》玩家，他们的付费购买完全不是冲着道具的性能多强，而是“外形很萌”、“有符合胃口的NETA”，也就是一个“爱”字，这跟“被游戏所迫”和满足虚荣心是不同的。但必须要承认，厂商完全可以在一开始就把所有下载内容保持解锁状态地全部装进UMD，这个属于玩家和厂



▲只要有存档，你就不用为新开另一个版本的道具收集劳神了。



井並发对美好明天的由衷期盼。

商到底谁想要自行车的问题了。

最招人非议莫过于将原作拆成三个版本发售了。在没有技术人员能证明“一张UMD确实塞不下13名女生”前，这种相比原作开倒车的做法很不讨巧。比方像我，赶巧刚好喜欢天海春香、如月千早和秋原雪步，只能用“好男人要专一”来麻痹一下自己，在事务所模式中玩玩其他两个版本的“白板”角色。游戏中有些服饰的获得为单一版本限定，但只要拥有存档，获得的所有服饰就可以三个版本之间通用，这实在不得不让人质疑厂商的“险恶”用心。

KIMOOTA的宅男大师

KIMOOTA，新生日语词，意为“令人恶心的宅男”。这个词里的“宅男”通常是美少女宅，他们受到的外界偏见很大，喜欢的游戏一般都被认为是小众而恶趣味的。其实在星井美希出现之前，《偶像大师》的男女FANS数量差距还没有今天这么明显，包括游戏刚出来破解时，我在地铁上玩UMD，都有女生来问“你是怎么运行这个游戏的啊？”

单从游戏的内容设置来看，《偶像大师》拥有一套很完善的经营系统，不过它所养成的对象不是一家医院、一条街道或是一个国家。比起普通的美少女游戏，《偶像大师》中的角色相对于玩家的从属感更强，她是你一手造就的。最终养成结果的表现方式不是宏伟的疆域版图，不是显示财富的抽象数字——一场精美的舞台秀直观感性，要知道很少有MM会讨厌音乐游戏的。另外，游戏中的女生都可谓普通人。没有扭曲得太过的萌要素（病娇、腹黑、三无等等）。剧情上也很简单，两人三脚的一年奋斗史。玩家对角色的感情，是完全在不断与她们亲自交流的过程中积累下来的，而非源于厂商的单方面塑造。就像有人能将《星际争霸》里的一个没什么台词的普通兵种写成一个有血有肉的小说主人公，当你不断地用培养出的偶像赢得一次次的试演优胜，她就不仅仅是你喜欢的一个游戏角色，更是一个值得信赖的伙伴。

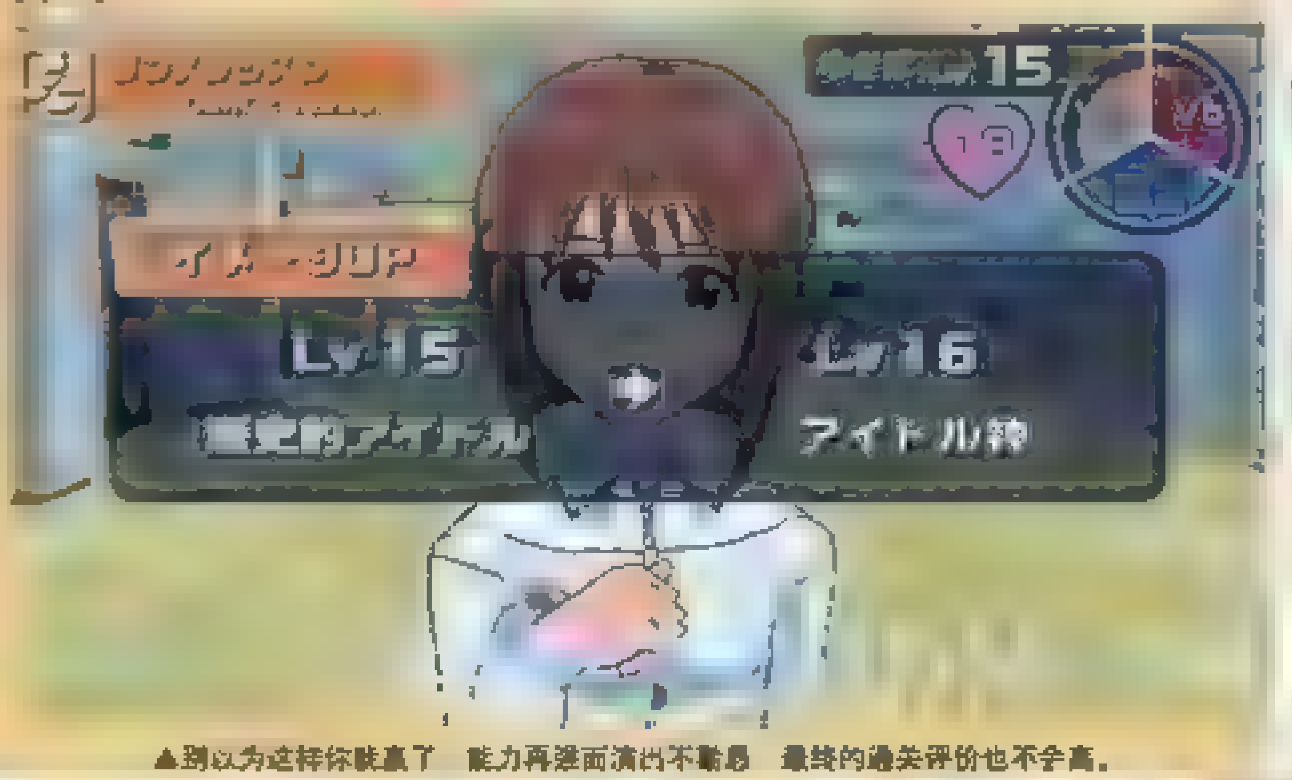
除此之外，大量流行乐曲和纸娃娃系统也是更贴近大众的表现，不过不及前面重要。

大师才玩得转的偶像大师

要知道系列的元祖作品是一款对抗性很强的街机游戏，转战家用平台后，游戏的对抗性并没有被削弱，也因此产生了门槛较高的问题。新手玩家想弄清这游戏到底在干啥，怎样才能得心应手地让自己的经营策略有效地表现出来，没有起码50小时的摸索过程不行，单单是纯撞大运的早安问候就足以让胆敢选择雪步的新手叫苦不迭。虽然本作中的突发事件类型不多，但只要玩家处理不当，一次就能让你的偶像从小甜甜瞬间掉价成牛夫人，然后恶性连锁到无法翻身。待你好不容易脱离困境，却发现流程的限定期限将至，看着大量未能俘获的FANS叹冷气。这还是对抗CPU，玩家之间的竞争涉及到的两大关键参数：操作和战术，更是没有任何完美标准，除了经验，就是苦练。

结语

无可质疑的佳作，一款在内容上面对大众，实际要倾注大量心力才能攀折下的带刺玫瑰。



▲别以为这样你就赢了　能力再强面演出不精易　最终的通关评价也不会高。

游戏一品轩

不知是什么原因，从3月开始PSP和NDS的文字AVG游戏简直可以用井喷来形容，编……不过来……一类……但……不能……个游戏里……文字AVG再加两个動作游戏吧……(……KY眼……光在向我射来）这半个月的NDS游戏除了几款值得一玩的一线作品，其他的游戏可玩的……小编在找NDS游戏时也是十分费神……而PSP发售的游戏相对要好上许多，这期……除了期待几成的创意游戏《勇者30》外……月日发售的《……》也……这是一款……非常独特的文字AVG，这两款游戏的体验版在本辑……中都有推荐，光盘中也有收录，大家可以……

文 翔Starry 编 LIKY

本辑游戏推荐

勇者30（体验版）

勇者30

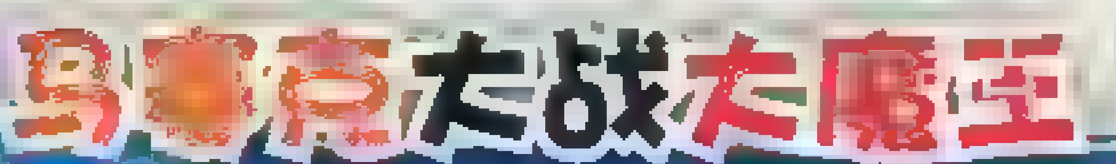
PSP

推荐给：喜欢……的玩家·喜欢……游戏的玩家

近两年游戏业界一直在劲吹复古怀旧风，SE的《勇者别嚣张》，Capcom的《洛克人9》等以点阵像素风格为特色的游戏吸引了不少玩家。而这款画面打了码，哦不，是本身就是一堆"马赛克"的《勇者30》则同样顺着这股潮流而生。不过这款游戏的最大特色并不在这，多种游戏类型的综合穿插以及"是勇者就撑过30秒"的极速解决战斗法则才是游戏的创意所在。在本作即将于5月28日发售之际，小翔先来一个推荐前瞻，为大家介绍一下已经发布的三个模式的试玩版。"勇者30"模式采用RPG游戏风格，勇者需要极速奔走在大地图上打怪升级并在城镇购买装备道具，最后到达魔王城堡消灭魔王，玩家在逛城镇时并不会耗费时间，而且可以通过打怪获得的金钱购买时间。"王女30"模式采用射击游戏风格，王女为了寻找药草需要手持十字弓出城对草原上大批的怪物进行射杀，最后找到药草迅速回城，游戏中可以通过踩踏红地毯回复时间。"魔王30"模式采用即时战略游戏风格，魔王需要召唤不同属性的怪物对抗属性相克的敌人然后步步为营到达敌人老巢消灭BOSS，除此之外还可以召唤强大的四天王进行作战，魔王可以通过找到的金币消费金钱购买时间。到小翔写这句话之前为止，AC游戏风格的"骑士30"模式还未推出试玩，不过已经可以看出游戏独特的创意。在正式版中，四个模式还会有更多的细节要素加入，游戏的乐趣也会远超试玩版。本辑的光盘收录了这三个模式的试玩版以及PSP和PC用的游戏壁纸，欢迎大家一试。

◀"王女30"模式是一款横版的射击游戏。

▶"勇者30"模式大地图上的画面，很像FC时代的RPG。



人偶CID

C.D. THE DUMMY

PSP [illegible]

推荐给： 对有CID爱好者

这款游戏首先吸引小翔的地方是类2D的横版动作游戏方式和画面表现。虽然看起来像一款横版游戏，不过它却是实在的3D动作游戏。游戏的画面表现十分细致，诸多细节效果非常出彩。故事方面讲述的是人偶机器人在广泛投入到社会为人类服务之时，有一个人偶机器人CID却与众不同地拥有思考的能力，制造他的教授的女儿正好被邪恶教授所绑架，于是教授便派遣他去敌人的基地完成拯救女儿的特别任务。游戏以战斗为主，并加入一些简单的解谜要素，进行过程中还穿插着驾车、潜水等多种玩法。本作视角处理得不错，音乐所营造的氛围也很有特工潜入的紧张感。本作虽没有什么特别大的亮点，但也没有什么明显的问题，惟一的不足是存档点太少，每打通一个大关才能进行存档。

▲游戏玩起来有一种特工潜入感，另外画面也比较细致。

枪声与钻石（体验版）

銃声とダイヤモンド

PSP [illegible]

推荐给： [illegible]AVG的玩家

本作是SC 在去年 CS见夕公布的原创文字冒险游戏，小翔一开始还以为这又是 款常见的 少侦推理AVG，没想到游戏的题材、风格以及玩法都非常特别。玩家需要扮演隶属于警视厅搜查 课"人 O 队"的谈判专家鬼冢阳 ，在游戏中 他需要和犯罪分子进行谈判交涉 并最终力保人质的安全 犯人投降。游戏的最大亮点是"谈判战斗"系统，在进行谈判交涉时，双方的对话是自动进行的 随着对话的深入，系统会出现各种选择支项，支项的选择都需要玩家即时选择，对话不会停下来等待玩家，在不同的对话上即使进行相同的支项选择都会使对方产生不同的反应 玩家需要随时抓住时机，揣摩对方心理。一旦对方情绪失控，便会谈判失败。另外特别值得一提的是游戏的音乐非常优秀，小翔也对本作期待度提高。

▲"谈判战斗"是游戏的最大特色，玩家需要即时对对方的话作出反应

ラストバレット

[illegible]

推荐给： 喜欢在游戏中狙击的玩家

这款游戏吸引宅玩家的第一要素就在于它的人设由绘制《狼与香辛料》的著名插画家文仓十担当，其次女主角的声优由知名声优堀江由衣担任。故事方面，主角响花梨是一名擅长体育和射击的大一新生，某天她的外语老师突然告诉她她的父亲其实是对抗国际犯罪组织"V S "的成员，并把她父亲的一把狙击枪转交给她。带着"绝对不伤害任何人"意志的响花梨，开始了她狙击手身分的非凡生活。游戏玩法上分为剧情和狙击两大部分，剧情部分采用传统文字AVG方式，部分地方会出现一些选择支项， 当剧情发展到 定阶段时，便会进入狙击部分。狙击开始时会显示成败条件，玩家需要瞄准目标，然后按L或R键进行射击。如果感觉狙击镜头过于摇晃还可以按×键进入集中模式使得短时间内镜头不摇晃。

▲"狙击部分"为这款文字AVG加分不少。

刑警J B ハロルドの事件簿 杀人俱乐部

推荐给：喜欢侦破推理故事和AVG的玩家

之前的栏目介绍了不少解谜侦破类文字AVG，本辑小翔再介绍一款汉化素质非常优秀的同类作品吧。游戏改编自1986年PC平台的同名作品，其主要制作人在NDS上曾制作过《异色代码 双重记忆》、《黄昏旅店 215号房》等优秀的解谜AVG。某天凌晨，在一所大学的停车场内，一具男性尸体在一辆车中被发现。案件的负责人J B 哈罗尔德，则要努力搜寻线索和证物，最终抓获杀人凶手并了解到事件背后的真相。这款侦破游戏的特点在于：出场人物繁多，人物间关系复杂；需要调查的场所和人物极多；主案件中还穿插着其他看似没有关系的小案件。在调查案件中发现证物可向鉴识官提出鉴定申请，发现可疑人物可向检察官提出申请对其住宅进行搜查或逮捕嫌疑人进行传讯。游戏无法进行时还可向侦探前辈写信来获得线索和提示。

◀这款侦破AVG玩法比较传统，不过案件所牵扯到的人物极多，调查起来比较麻烦。

XG Blast

推荐给：不怕挑战，喜欢简单耐玩的STG爱好者

这款游戏和《几何战争》的风格非常相似，在一个平面的封闭空间内，玩家需要操作太空船击毁各种异形怪物，而本作还有一个故事框架——一艘太空船到外太空进行秘密的实验研究，却被黑洞吸了进去，玩家需要通过各个关卡，最终从黑洞中逃脱。游戏进行时上屏显示XC爆破值、能量值以及武器种类和等级，下屏显示游戏进行画面。XC爆破相当于放保险，该爆破放出时有一个漂亮的冲击效果，爆破持续时间的长短决定其值的消耗，通过击败敌人获得能量块进行恢复。能量值相当于机体的HP，当减为零时游戏结束。机体的武器有许多种，通过获得各种颜色块改变武器，武器可以进行最大四级的升级强化。操作方面十字键控制机体移动，触控操作控制攻击方向。游戏的难度不低，每一大关的最后还会有一场BOSS战。

◀游戏的风格和《几何战争》非常相似。

家庭教師ヒットマンREBORN! DS フェイトオブヒート II 运命の炎

推荐给：喜欢原作的玩家

其实小翔一直对Tomy这家厂商心有余悸，GBA平台的《火影忍者》暂且不说，NDS平台的那个《幽游白书DS》（056）啊，实在是……%&*￥……说惨不忍睹我都觉得轻了点，应该说是……（LKY持板砖乱入：你再浪费点字数试试。）咳咳，本作是“家教”在NDS平台的第二款RPG，并根据原作“未来篇”而改编，讲述主角来到10年后的世界所发生的种种故事。本作采用了全3D的画面，踩地雷的遇敌方式，下屏显示迷宫的地图。在战斗中，玩家通过装备各种效果的战斗卡片攻击敌人，每使用一次卡片会消耗CP值，不过战斗回合结束便会回复CP上限值的10%。战斗卡片可以进行强化，用于提升战斗力，而游戏中人物的能力强化则需要佩戴各种能力加成的戒指。虽然游戏亮点不多，但对于FANS来说还是有一玩的价值。

▲游戏采用了全3D的画面表现方式。

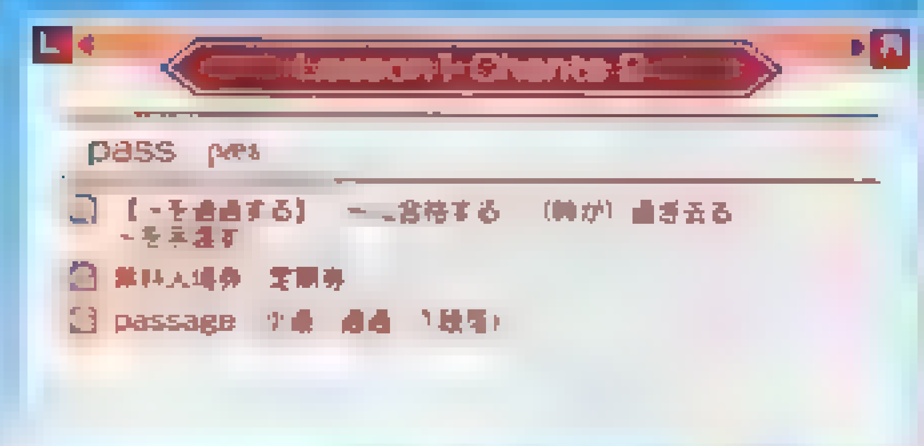
聆听学习英语单词"ALC听力单词入门篇"

闻いて覚える英単語 アルクのキクタン はじめて編

PSP

推荐给：想学英语并顺便让父母买PSP的人，想让父母买PSP并顺便学英语的人（前提是你已非常擅长日语）

如果你想要PSP，会把这款软件这样用：和同学把它烤进PSP，然后当着父母面做不撞南墙不回头、不学好英语誓不休的刻苦学习状，并在此时拿出同学PSP进入软件学习英语（千万不要误进了游戏）。嗯，以上只是某人的龌龊想法，好孩子千万不要学！ALC是日本一家专门从事语言学习研究的知名出版社，本作即是由Success联合该出版社所推出的英语学习软件。学习一门语言的关键在于坚持，积少成多。本作便是以此为学习方针，每天只需掌握8个单词，每天一个有关单词意思的课程，每一课程的后面有一个练习，一天只需花上2分钟左右即可完成全部内容。每完成一天的课程，游戏便会前进一个国家，连续一天地学习即可环游世界。当然对我们来说本作更适合双语学习，另外它还推出了满足托福要求的中高级篇。



▲本作还是具有一定的英语学习价值。

一品短消息

NDS

●之前，我们曾极力推荐的益智体感游戏（3499）如今发布了完全汉化版，游戏的汉化素质很高，之前没玩过的玩家一定要试试。

●美式动漫画风的即时战略游戏（2981）推出了完全汉化版。

●去年1月21日发售的回合制战棋游戏（1964）发布了汉化测试版，该版本主要汉化了游戏的文本，图片未汉化，游戏的汉化还存在严重BUG，不过汉化组很快又发布了一个补丁将其解决。

●棒球育成游戏（2532）发布了汉化文本测试版，玩家扮演一位高中的新队长带领球队向甲子园冲刺。

●解谜类文字AVG的第二作（3/01）发售，该作同时还发布Wii版和PC版，有机会，我司大家介绍下这款游戏。

●改编自女性向动画的文字AVG（3/18）发布。

●（3/24）发布，游戏在2000年3月发售的原版基础上实现了全程语音，并添加了一些新的场景。

●椿野茉理原作漫画，曾改编为动画的女性向文字AVG（3/25）发布。

●《掌机王SP》107辑曾介绍过的《网球王子 双打王》（3/23）发布。

PSP

●移植自PC的电子小说《水仙2》发布了汉化移植版。本作在文字AVG界非常出名，关于人生的故事肯定会让玩过的玩家有所感悟。另外本作也包含了系列的第一作。

●PSI的好朋友alcom最新作（）推出了汉化版，除动画未汉化外文字和图片均已汉化，喜欢迷宫探索类的AVG爱好者不妨一试。

●（）推出了完全汉化版，游戏的汉化素质颇高，加之游戏本身不错的外传性质故事，喜欢《EVA》的玩家不容错过。

●女性向文字AVG《杏仁怪盗 携带版》发布了中文汉化版，游戏中玩家扮演的女主角怪盗要想方设法偷取男生的"心"。

●2008年3月19日发售的文字AVG《反叛的鲁路修 失落的》发布了汉化测试版，游戏汉化了一周目的全部剧情。

●即将在6月4日发售的"《西村京太郎旅行悬疑》系列"最新作（）近日发布了体验版。

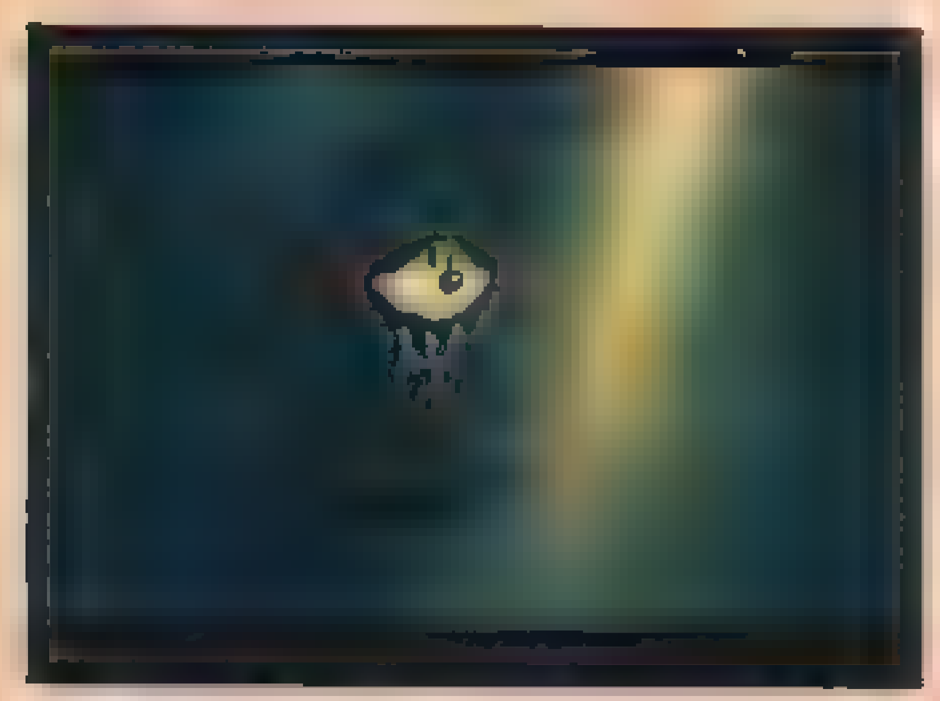
●继《Never7》和《Ever17》（经典版）发售后，KID社"Infinity系列"的另两款文字AVG作品（）和《12RIVEN》也于4月在PSP平台重生。

前段时间每晚躺在床上总会玩上一两盘《风云：大冒险》……里面小小村庄时攻略总是比较苦手，但这款规则简单的塔防游戏却让小翔玩得非常之HIGH……结果当出现了满地图和一波波的攻城敌人……无奈之下只好把睡前游戏改为《雷顿教授》，谜题想着想着也就睡着了

『王国之心 358/2天』
制作人访谈
走近业界
翻译
美编

将NDS作为本作平台的理由

——野村先生为什么会决定在NDS上开发“《王国之心》系列”的新作呢？



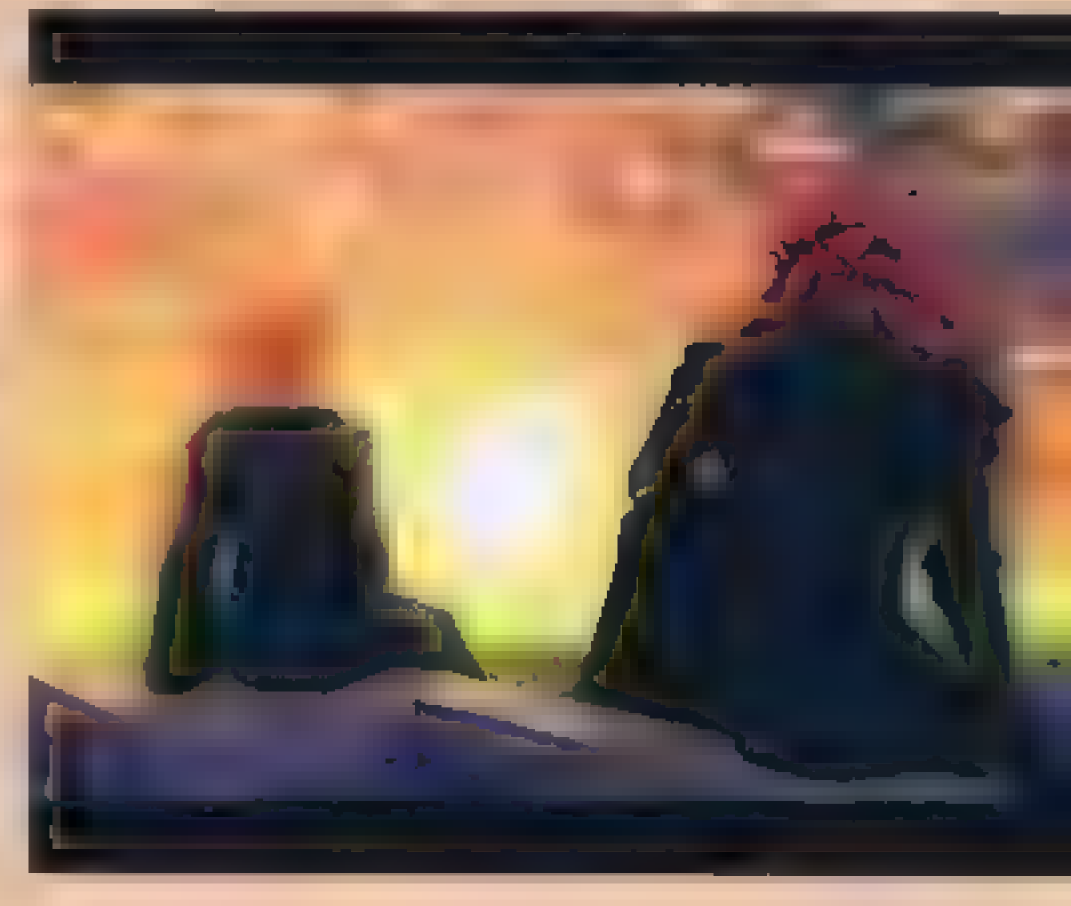
野村哲也： 从制作GBA的《王国之心 记忆之链》到NDS的《美妙世界》这段时间内，我们受了任天堂的不少关照。再加上那边也一直在邀请，于是我们便决定将NDS作为新作平台。在制作《美妙世界》的时候，我就已经开始考虑该如何在NDS上制作《王国之心》

——“《王国之心》系列”前几作主人公都是索拉，这次NDS版的主人公为什么会是罗克萨斯呢？

野村哲也： 由于平台是NDS，所以我们自然考虑到多人联机游戏。既然要联机，那么作品中就需要有多名可操作的角色。想着想着我突然想到了由多名个性成员所组成的XIII机关，操作他们进行战斗似乎会很有趣。之后经过考虑，我们还是决定让XIII机关的罗克萨斯当本作的主人公。让他当主人公还有另一个好处，由于本作的故事是从罗克萨斯刚诞生的那段时期开始说起，即使是第一次接触此系列的玩家也能明白剧情的内容。如果让索拉当主角的话，没玩过前几作的玩家们可能就要去恶补剧情了。我们在进行Bug检测时，测试员曾因本作是“《王国之心》系列”的续篇来找我谈过，当时他问我没玩过前几作会不会有影响。对我而言测试员没玩过是最好的，因为本作本来就是以照顾没有接触过本系列的玩家为前提制作的。

——只要是玩过《王国之心II》序章的玩家都知道罗克萨斯的结局，这样会不会减少本作的乐趣？

野村哲也： 之前PSP平台上的《危机之源 最终幻想VII》也是相同的情况，玩家们在玩之前就已经知道了主人公的最终结局，不过游戏时依旧能投入到剧情中不是吗？《王国之心 358/2天》也一样，即使知道结局也不会有太大的影响。



丰富多彩的任务

——本作采用了不少全新的系统吧

野村哲也： 由于平台是掌机，所以我考虑到了“可以短时间完成的任务”以及“利用通信机能”等种种要素。之后便想出了通过嵌入面板来提升角色能力的成长系统等各种新颖的东西，并整理出一份企划书交给了长谷川。

长谷川朋广： 企划书里写着游戏的成长系统、剧情框架、任务方式以及如何活用通信机能等，非常详细。之后我和游戏开发组

h.a.n.d的山本先生一起帮野村进一步充实游戏内容，并着手制作。野村当时所构思的内容我们大概都明白，不过关于游戏的任务部分没能完全理解，比如若有一百个需要在三分钟内完成的任务，那么这些任务的整体节奏会是怎样的……等等。

——看到标题我突然想到，这次的任务会不会有358个？

野村哲也： 本作的流程没有358天，而且并不是每天都有任务。

长谷川朋广： 我们一开始确实有考虑过一天一个任务。不过后来经过商量，任务的数量被定在了100个左右。

——为了决定任务的数量，各位想必花了不少工夫吧。

长谷川朋广： 我们要考虑穿插在游戏流程中的任务数量，如何在每个迪士尼世界中配置任务，以及如何利用这些任务推动剧情的发展等，任务这部分确实花了不少功夫。我们一开始预定在每个迪士尼世界中安排14个左右的任务，这样一算的话10个迪士尼世界总共会有150个任务……一开始我们还觉得这数量並不多，等实际开始开发后才发现150个实在太多了（笑）。

——所以你们后来又在数量上进行了调整？

长谷川朋广： 没错。因为部分有BOSS战的任务需要花费二、三十分钟才能完成，我们调整任务数量的同时也考虑到了游戏通关所需的时间。

——野村先生一开始提到"可以短时间完成的任务"……

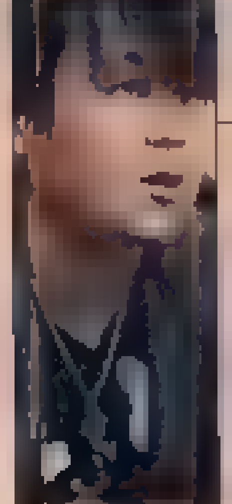
长谷川朋广： 这点确实很重要，不过所有任务都这么短的话我想无法满足玩家吧，所以一些有BOSS战的任务完成时间要稍微长些。

——请问新公布的"热身任务"是什么？

长谷川朋广： 这是一种训练任务，任务场地是XIII机关专门用来进行特训的虚拟世界。训练任务有各种比较特殊的条件，比如"尽可能不要跳跃"之类的。

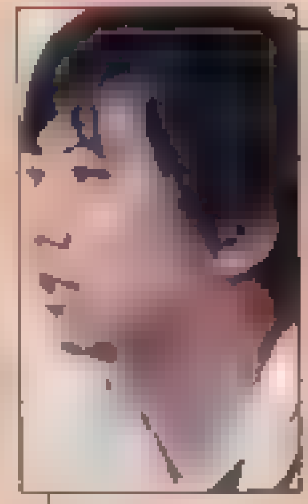
——"尽可能"听上去有些含糊，没有更明确的条件吗？比如"跳跃一次会减少一分，跳跃多少次就会……"这样。

长谷川朋广： 部分任务有类似的设定，比如某个任务开始时玩家有3个任务点数，进行一定次数的跳跃后就会减少一点。完成任务时若还剩有点数的话，这些点数便归玩家所有，利用点数玩家可以换取各种道具。另外，本作中还有限时任务，完成后玩家的成绩会被记录下来，可以将自己优秀的成绩拿去向朋友炫耀（笑）。



野村哲也

1970年出生于高知县，1991年进入Square Enix公司，负责怪物以及人物的形象设计，之后因《最终幻想Ⅶ》的成功而被更多人所熟知。2002年推出首部亲自指挥制作的作品《王国之心》，之后一直担任着该系列的游戏监督一职。



长谷川朋广

在《王国之心》第一作的开发中负责美术方面的工作，之后一直参与该系列的制作。他同时还是《美妙世界》的副监督，在《王国之心 358/2天》的制作工作中同样担任副监督一职。

颠覆系列传统的新系统

——通过嵌入面板来提升角色能力，真是个崭新的系统啊。

野村哲也： 因为我非常想尝试一下这样大胆的新系统，夸张点的话甚至可以说我是为了这个才做《王国之心 358/2天》的。在游戏中，罗克萨斯和其他角色之间的等级以及持

有的面板都是共通的，这样一来当玩家想要使用其他角色时也比较方便，当然道具也是共有的。

——除了等级以外，武器和魔法都可以通过面板系统来强化吗？

野村哲也： 当然可以。和《王国之心 记忆之链》那种利用临时获得各种能力来进行战斗的形式不同，玩家在任务之前可以在菜单中慢慢考虑想要强化的能力。

——我看了一下画面，感觉这个成长系统相当复杂……

长谷川朋广： 其实这个系统非常简单易懂，总之一开始玩家先把手上有的面板嵌入插槽中就行了。只不过有些面板的外框很大，我们要考虑它们的摆放位置，这个其实也没什么难度。合理配置的话玩家执行任务时也会轻松些。另外要注意，任务中无法变更面板配置，因此在接任务之前可别忘了事先设置好。

——是不是能力越优秀面板就越大？

长谷川朋广： 那是当然，如果“小回复药”和技能“空中滑翔”的面板大小一样，那大家毫无疑问会选择后者，所以“空中滑翔”的面板大小是小回复药的三倍。

——相信有不少人会为了弄出理想的面板组合而下苦功吧。

长谷川朋广： 部分面板即使效果完全相同，形状也会有所区别。为了搭配出优秀的效果，大家努力收集面板吧。

——开发阶段有出现什么“最强面板组合”吗？

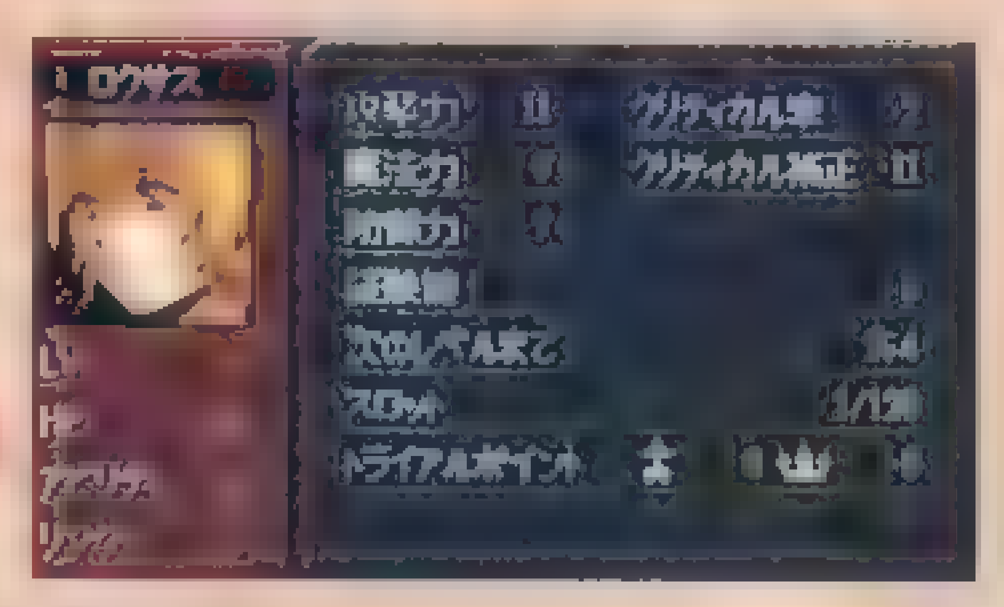
长谷川朋广： 我们希望玩家能组合出各种风格的，而不是只依靠某一种最强的面板组合。因此在开发时我们做了各种调整，尽量不要让某一种组合的效果过于突出。

——虽然可以利用面板来提升或降低角色的等级，不过经验值还是存在的吧？

长谷川朋广： 当经验值积累到一定程度后完成一个任务，玩家便可获得“等级面板”。系列以往的作品中主人公都是通过升级来提升各项能力的，但在本作中等级的重要度有所下降，反倒是武器面板显得非常重要。初期玩家可以毫不犹豫地将手中的等级面板都嵌入插槽中，不过到了中盘，利用其他面板来提升角色能力会获得比升级更好的效果。

——原来如此，这个系统似乎打破了传统RPG的原则。野村先生最初的想法就是这样的吗？

野村哲也： 我最初交上去的企划书写的是：无论等级、装备还是技能，角色的所有能力都是通过装备面板来改变，特定的面板相邻就有机会获得强大的能力……之类的。之后经过长谷川和企划班的的调整，就变成了现在的这个系统。

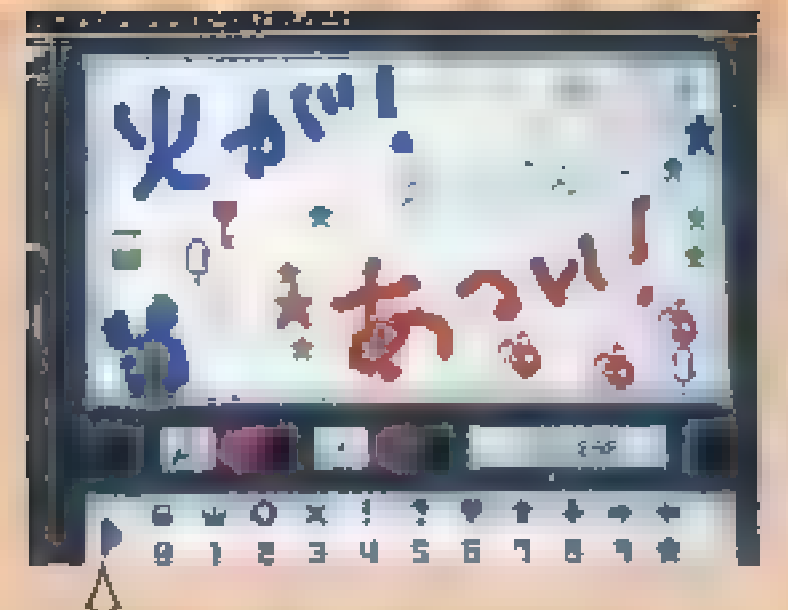


按键的配置

——您曾经说过自己为了键位而苦恼。

长谷川朋广： 没错，我是说过（笑）。最后实在没办法，我只好给各位玩家准备了两种键位，当游戏进行到某个阶段后便可使用第二种。

——为什么是两种？



长谷川朋广：和PS2的手柄相比，NDS的按键比较少，为此我们着实苦恼了好一阵子。问题最大的是用来调整视角的按键，当时有不少人提议用L、R键。之后我们研究出好几套键位，由于测试员的意见一直没有统一，最终只好从中选出了两种评价最好的。

◀任务模式中玩家还可以利用触控笔在下屏写字或涂鸦，进行聊天

操纵XIII机关的成员挑战各种任务

——关于本作亮点之一的任务模式，最初就可以在13人中任意挑选想要操纵的角色吗？

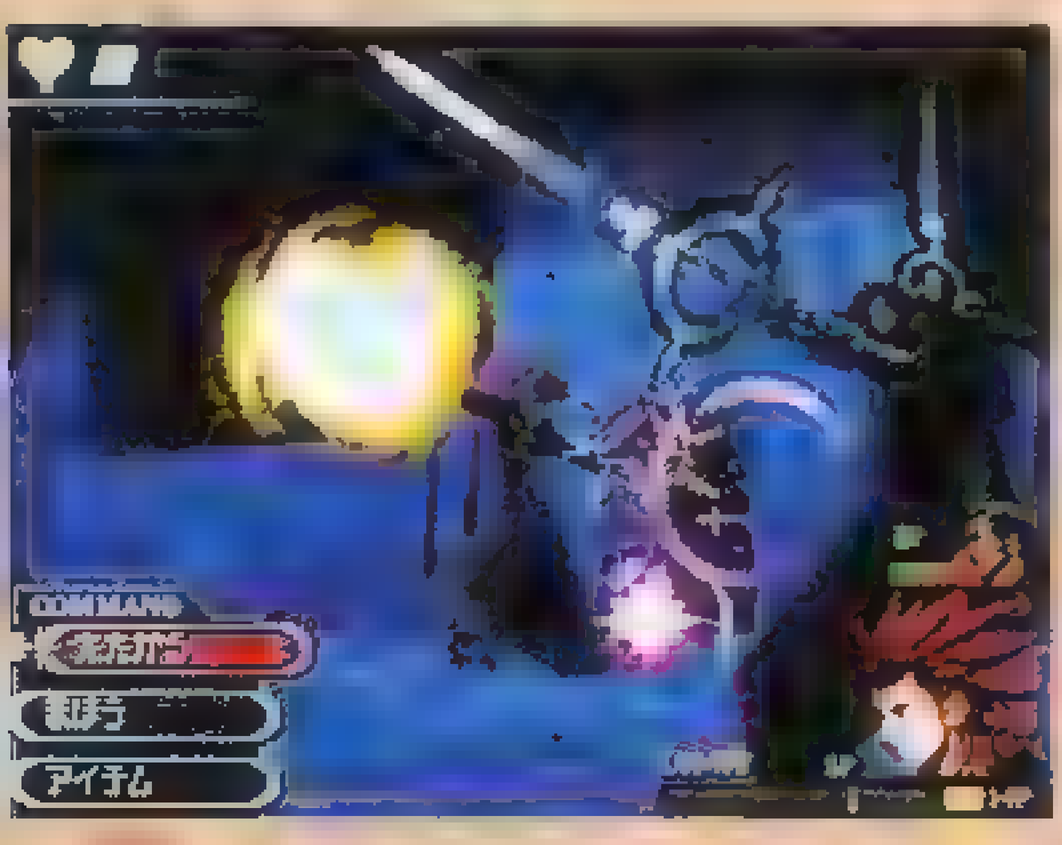
长谷川朋广：是的，最初便可以在13人中任意挑选。

——也就是说可以马上和朋友一起玩了。

长谷川朋广：对，我们准备了一些简单的任务，即使没有游戏存档也可以进行。13名角色也是一开始便可使用，不过他们的能力技能都处于初期状态，个人觉得还是用自己培养过的角色来挑战任务比较有趣。除了个别任务外，大部分的任务都需在单人模式中完成后才能在任务模式中选择。多人联机时只要有一人完成过某个任务，其他没有完成过该任务的玩家也可以一起挑战。

——在故事模式中获得的面板可以在任务模式中使用吗？

长谷川朋广：可以使用。为了体现出角色们的个性，建议玩家还是多收集些面板。如果手上没有一定数量的面板的话，角色就只能使用一些最基本的动作……



——也就是不能进行空中跳跃或是躲避翻滚之类的特殊动作吧。

长谷川朋广：不过，即使是基本动作，性能也会因角色而异。如果先使用了罗克萨斯或拉克西丝这类行动敏捷的角色，再去选塞姆纳斯这种行动缓慢的角色就会很不适应。

——反过来，如果在任务模式中获得什么东西的话，在故事模式中也可以使用吧。

长谷川朋广：完成任务后电脑会根据大家的具体表现进行排名，前三名玩家的头像上会分别显示金冠、银冠以及铜冠。另外，莫古利还会亲自为冠军送上奖品哦。

——奖品的具体内容很让人在意呢，都有些什么？

长谷川朋广：比如说稀有面板之类的……

——真不错，为了这些奖品，玩家们在执行任务时想必都会全力以赴吧。

长谷川朋广：相信场面一定会十分激烈（笑）。话说回来，其实任务模式也可以一个人玩。

——是这样？我原本还以为这是多人联机时专用的模式。

野村哲也：也有少部分玩家不太喜欢和他人联机。如果这个模式强制要多人参加的话，那么那些不爱和人联机的玩家岂不是拿不到那些奖品了……不过虽然说可以一个人玩，但是任务模式中的任务基本是以"供多名玩家挑战"为基准设计的，敌人都不会弱。因此若想要一个人去挑战，还必须有一定的实力才行。

长谷川朋广：可以单人游戏也有好处，在与

朋友联机之前玩家可以先独自适应一下罗克萨斯以外的XIII机关成员的动作。这个模式其实一开始名为“多人联机模式”，由于后来变成即使一人也可以进行，因此改名为“任务模式”。

——XIII机关中的哪些角色比较好用呢？

长谷川朋广： 也不能说什么好用难用，每个人都有其特点优势。像迪米克斯，他属于非常“有趣”的角色。在《王国之心II》中他曾以敌人的身分登场，动作和说话方式都十分搞怪，在本作中他战斗时使用的武器是西他（一种印度乐器），感觉十分新鲜。他进行一些特殊动作时样子也十分有意思……另外，四人联机时，塞姆纳斯从某方面来说十分可怕。

——为什么？

长谷川朋广： 虽然行动比较迟缓，但攻击范围大得吓人，很容易打到身边的同伴。如果在地形狭窄的地图上战斗的话，他搞不好比敌人还要棘手（笑）。

——为了避免这种情况，同伴也可以选择席格巴尔站在后方战斗吧。

长谷川朋广： 席格巴尔算是一个比较特殊的角色，相信有不少玩家都很想用他吧。

——可以多人联机的任务模式看上去真是充满了乐趣啊。

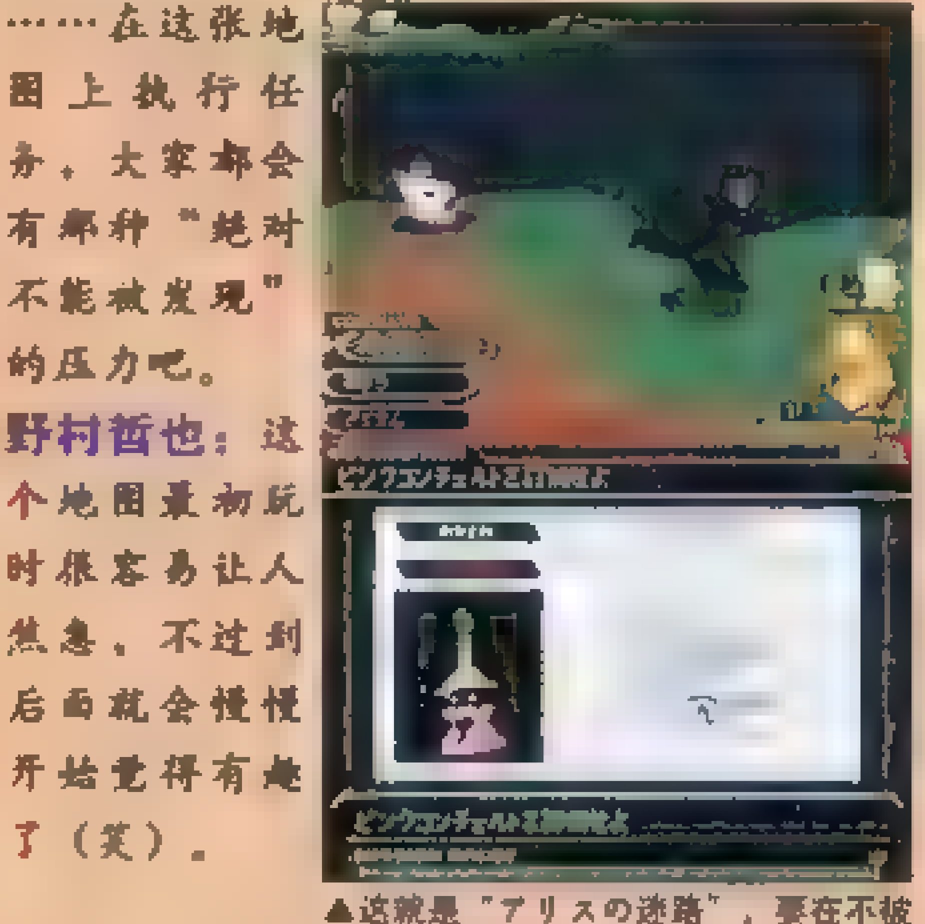
野村哲也： 而且地图都各有特色哦，个人比较推荐“アリスの迷路”这张地图。玩着玩着搞不好玩家都会忘了任务呢（笑）。

长谷川朋广： 这张地图要是四个人一起玩的话那可真够呛。

野村哲也： 确实，四个人一起的话会变得格外难（笑）。在这张地图上若玩家被扑克兵发现的话，就会被强制传送回起点。四人联机时只要有一人被发现，大家都会被传送回去。即使某个人成功避开了扑克兵先到达了目的地，此时若同伴被发现的话，好不容易到达目的地的人照样会被送回起点……四个人都必须成功避开扑克兵，因此难度非常高，大家联机时一定会出现“哪个家伙被发现了？”、“我好不容易走了这么远，你又害我回到起点了”这类互相抱怨的场面吧（笑）。

长谷川朋广： 而且这个地图上的路都很窄……在这张地图上执行任务，大家都会有那种“绝对不能被发现”的压力吧。

野村哲也： 这个地图最初玩时很容易让人焦急，不过到后面就会慢慢开始觉得有趣了（笑）。



▲这就是“アリスの迷路”，要在不被扑克兵发现的情况下走完这么长的路确实很辛苦。

Story

标题的含义

——这个标题看上去感觉有很深的含义。

野村哲也： 这个附标题我考虑了很久。话说我一直都想在标题里放上数字，以前思考《美妙世界》标题时我还想过要在里面加上数字哦（笑）。

——这标题就像一道充满着谜的计算公式呢（笑）。

野村哲也： 《美妙世界》虽然没能在标题中加入数字，不过这次我终于如愿了，我很希望用数字带给玩家一种神秘感，想给大家一种“这数字是什么意思”的感觉，我想也较成功地做到了这点。看了这标题后，玩过系列前几作的人一定会进行各种猜测，不过我想玩出结局以后不同玩家又会挖掘出不同意思吧。

——是否推翻了原本的想法？

野村哲也： 随着剧情的推进，个别玩家也许

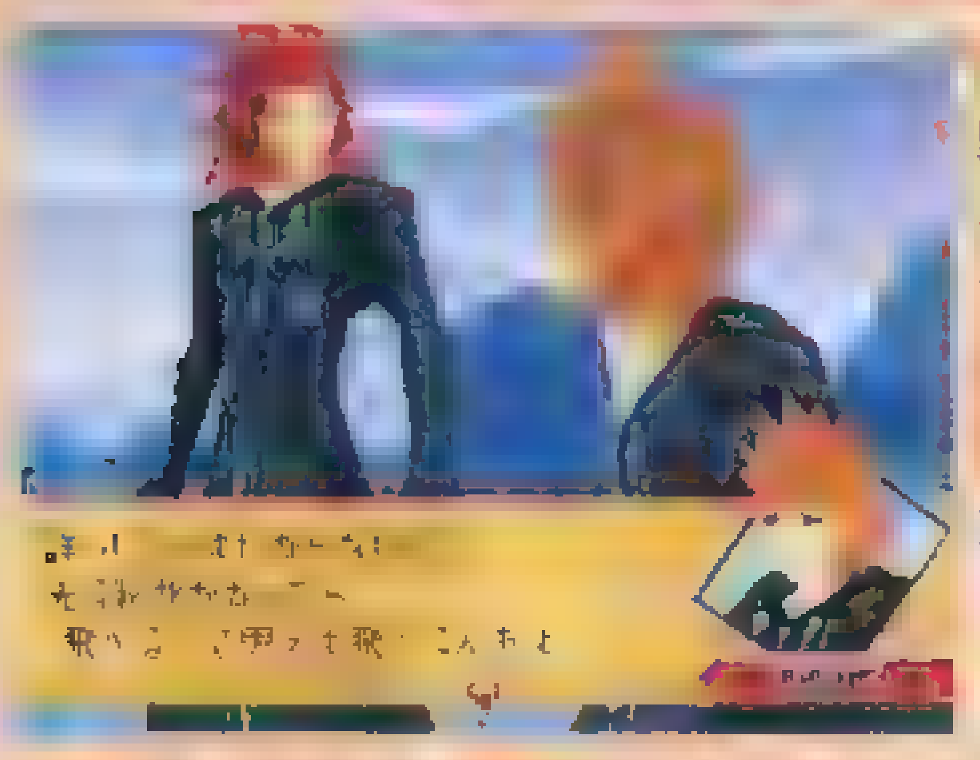
会发现真相和自己最初所推测的有所不同。

——看到「358/2天」，这个副标题我就想起了分数，那个“2天”非常重要吗?

野村哲也： 不不不。那个不是指两天，这就是一个分数。

——果然是分数啊，是我想太多了（笑）。

关于主人公罗克萨斯



——接下来谈谈本作的主人公罗克萨斯，为什么这名角色会获得如此高的人气呢?

野村哲也： 说实话我也不知道（笑）。一开始我根本没想过这个角色会那么受欢迎。也许是因为那种虚幻、随时都会消失的感觉让人着迷、心酸吧，现在很多人气角色都是这样。

——知道罗克萨斯是本作的主人公后，玩家们的反应是……

野村哲也： 似乎有一部分玩家无法理解。毕竟每个玩家都有自己的想法。

长谷川朋广： 游戏开发初期，h a n d开发组那边先制作了索拉和唐老鸭的建模供发表用，包括我在内大家当时都觉得那是理所当然的……当得知主人公其实是罗克萨斯时都大吃一惊了呢。

——这一次的故事是从罗克萨斯的诞生开始描写的吧。

野村哲也： 差不多就是那个时期。

——那么，故事最初具体是什么时期呢?

野村哲也： 严格来说，先是一小段“第255天”的剧情，然后会转到“进入XIII机关的第七天”，这时才算正式开始。

——也就是指游戏刚开始会有一段后面的情节?

野村哲也： 只有一小段而已，故事从“罗克萨斯进入XIII机关的第七天”正式开始。从刚加入XIII机关起到第七天为止，这段时间内发生的事在游戏中也会稍作描写，不过并不多。罗克萨斯本人对那几天的事也记得不是很清楚，对于自己是谁，究竟该做什么都不知道。

——作为刚加入XIII机关的新人，罗克萨斯要学习的东西有不少吧。

野村哲也： 最初罗克萨斯整天都显得很茫然，虽然XIII机关的人教了他很多东西，但他依旧不怎么爱说话……

——对什么都不知道的罗克萨斯，XIII机关的成员们教了他不少东西。通过本作玩家会对XIII机关的成员产生亲切感，或是看到他们令人意外的一面吗?

长谷川朋广： 不少游戏测试员都表示很喜欢XIII机关的人呢。虽然刚开始玩时有测试员提出角色太多了记不住名字，不过玩到中盘后就越来越喜欢他们了。

野村哲也： 说实话他们的名字最初就连我自己也记不太清呢，即使到了现在有时也要先在脑子里想一下才行（笑）。

——具体能看见哪些角色的另一面呢?

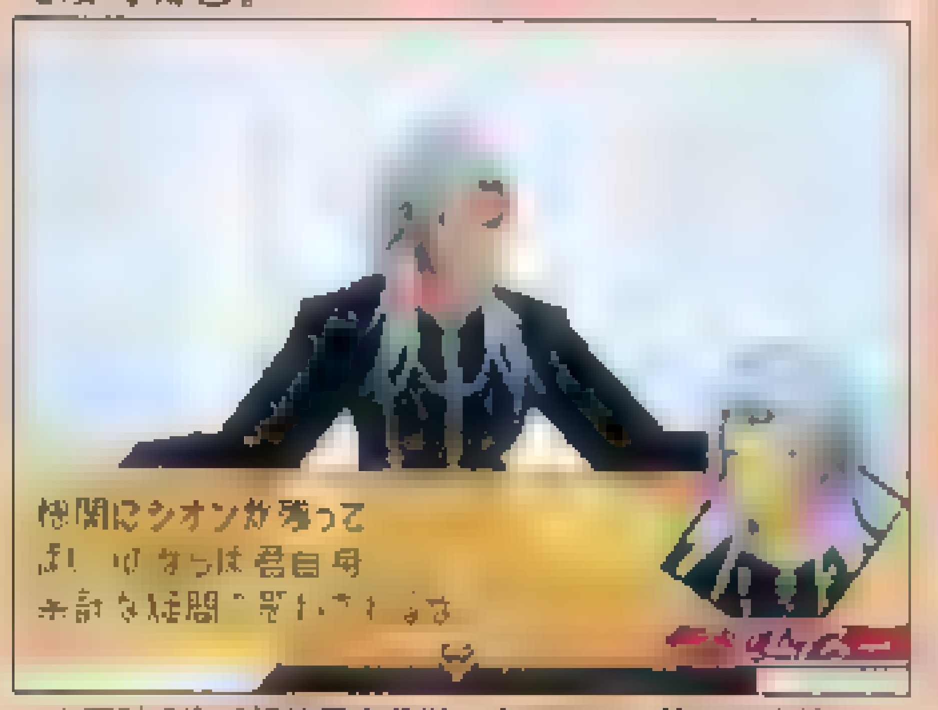
野村哲也： 不能算是另一面，他们给人的感觉还是和前几作里的差不多。

长谷川朋广： 本作会进一步体现他们的个性，

性格什么的和前几作相比不会有什么变化。

——关于XIII机关的领导者塞姆纳斯，所有成员似乎都听命于他。

野村哲也： 从立场上来说确实如此。在《王国之心 358/2天》中，塞姆纳斯依旧是个让人无法理解的家伙，他懂得隐藏自己的想法。所有的成员中塞姆纳斯算是最具领导者气质的角色。



▲面对没有记忆的罗克萨斯，塞姆纳斯一脸不以为然。

未在《王国之心II》登场的关键人物——席恩

——在《王国之心II》和《王国之心 记忆之链》中阿克塞尔为什么会如此卖力帮助罗克萨斯，本作中会说明吧？

野村哲也： 对，这两人之间的事也是本作的重要部分。

——说到罗克萨斯和阿克塞尔，我就想到了本作中和他们看上去关系亲密的神秘角色。

野村哲也： 是说席恩吧，她可以说是本作的关键人物。各位喜欢罗克萨斯的玩家，对于这位女性一定十分在意吧（笑）。

——玩到最后，玩家们会不会觉得席恩是个不可缺少的重要角色？

野村哲也： 关于这个角色的设计我们花了不少功夫，我相信罗克萨斯的FANS也能够接受她。在本作中席恩的存在意义非常明确。

——罗克萨斯的故事让人非常心酸，席恩的下场也会像那样吗？

——对于新玩家而言，一定会觉得塞姆纳斯很古怪吧。

野村哲也： 塞姆纳斯的真正目的究竟是什么，相信玩家一定会非常在意。

——若想要知道真相的话，事后还要去玩《王国之心II》了。

野村哲也： 是这样的，在本作中还有一些不曾在《王国之心II》中提过的真相。

——这对于喜欢这系列的FANS而言一定有不小的吸引力吧。

长谷川朋广： 毕竟本作的故事是发生在《王国之心》和《王国之心II》之间，本作有不少内容都与前几作有着联系。而且系列以往作品中的一些场景也会在本作中出现，老玩家们一定会觉得很感动吧。把以前那些关于XIII机关零零碎碎的剧情和本作的故事结合一下，玩家能更深入地了解他们。

野村哲也： 席恩在《王国之心II》中从未出现过……这样说你应该明白了吧。

——是这样啊。

野村哲也： 将一个极关键人物的故事在一部作品中说完，剧情描写方面还是有一定难度的。

——席恩给人的感觉和某位角色非常相似，玩到最后玩家能找到答案吗？

野村哲也： 嗯，玩到最后玩家会知道她的真实身分。

▶罗克萨斯与陌生新人的相遇。

最后的话

关于惊喜

——《王国之心 358/2天》是不是和前几作一样，有一些新作预告影像之类让人惊喜的东西呢？

野村哲也： 当然，我们已经准备好了。

——是指通关后能看到特典影像什么的吗？

野村哲也： 这一次并不是影像，关于发生在《王国之心 358/2天》之后的故事，《王国之心II》中已经交代得很清楚了。

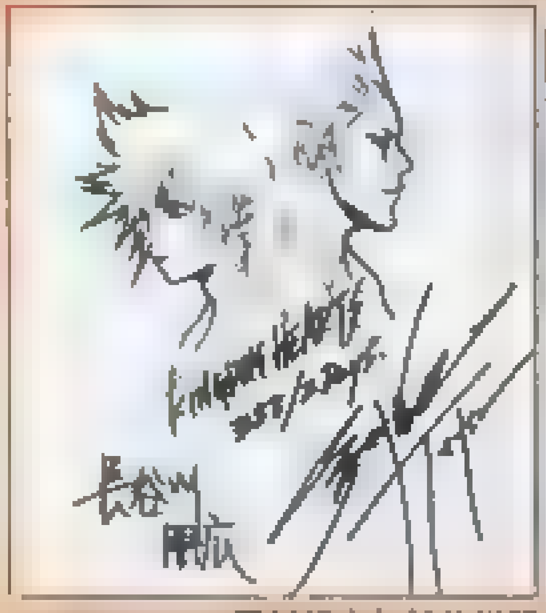
——不是影像的话会是什么呢？

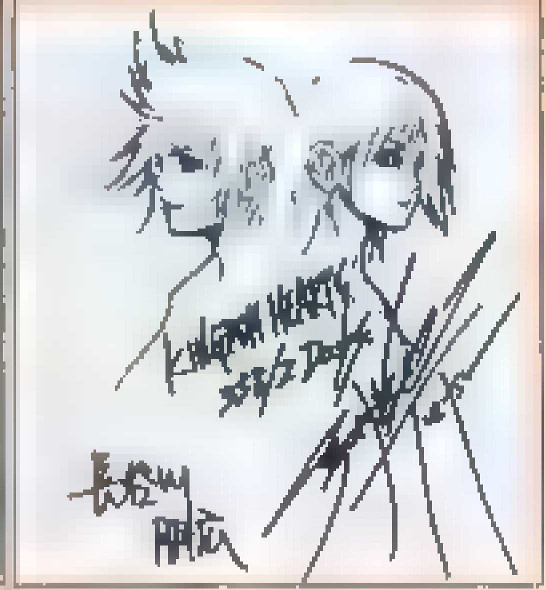
野村哲也： 那是我们花了很多功夫为大家准备的一个惊喜哦，从某种意义上来说做影像还要轻松一点。

——最后请对玩家们说几句。

长谷川朋广： 本作确实和系列前几作有不少联系，不过我们在制作时也考虑到了没接触过此系列的玩家，新玩家们完全可以将本作当作是一部独立的作品。当然，玩家玩过本作后对本系列产生了兴趣，再去玩前几作的话我会非常高兴的。另外，喜欢和朋友联机的玩家也不要错过了。

野村哲也： 大家玩完剧情模式后别忘了和朋友一起联机挑战任务。虽然任务模式可以一人玩，但还是建议大家联机，毕竟多人游戏的乐趣在单人游戏时是无法感受到的（笑）。





▲野村哲也与长谷川朋广的亲笔签名。

今后的“《王国之心》系列”

——除了NDS版外，《王国之心》还要在PSP和手机上推出新作，《王国之心》的世界还会继续扩大吧？

野村哲也： 只要有玩家们的支持，我们就会继续下去。

——虽然NDS版的主人公是罗克萨斯，不过说到“《王国之心》系列”的主人公的话应该还是索拉、利库以及凯莉，有不少玩家希望能看到他们后面的故事。

野村哲也： 看了《王国之心II》的结局后大家就知道后面一定还会发生什么，我自己也构思了不少东西，至于会不会做出来，暂时还不好说。

——长谷川先生有没有“这个一定会有续作”的感觉呢？

长谷川朋广： 当然有啦。只要有FANS的支持，出续作也是很有可能的。如果野村哪天跑来和我说“咱们来制作《王国之心III》吧！”我决不可能说“关于续作我什么都没考虑过”之类的话（笑）。

GHOSTBUSTERS
THE VIDEO GAME
NINTENDO DS
E
当鬼怪来袭，
请呼叫！
Ghostbusters The Video Game
游戏的剧情其实是在延续原剧情的基础上全新编写的，当然电影中的捉鬼敢死队成员彼得、埃贡、雷三位博士仍然会继续搞笑，由于三人帮大受雇主们的欢迎，且捉鬼业务越来越多，他们不得不寻找第四个成员，也就是玩家所扮演的新角色——温斯顿
彼得
埃贡
雷
温斯顿
纽约曼哈顿再次成为了鬼魂的乐园，而敢死队的任务就是将它们全部捕获，那些电影里出现的绿色幽灵、棉花糖娃娃等各种鬼怪以及捉鬼武器喷出的漫天飞舞的光束都会在游戏中一一再现，更令人兴奋的是，在捕捉鬼怪的同时，玩家还能亲自驾驶捉鬼敢死队的Ecto-1汽车前往目的地，操作虽然简单，但是一旦撞坏了汽车，是要花大钱修理的。
▲▶齐心协力对付鬼怪
◀玩家的驾车速度会显示在上屏的时速表上，而时速表的右下角则显示汽车的破坏程度

ブルードラゴン 异界の巨兽

文 雷伊 美编 咕鸿

在《蓝龙 异界的巨兽》中，角色们装备的影子不再是固定的，而是可以由玩家们自由进行搭配。不同的影子所持的技能也不相同，因此根据组合的不同可以衍生出不同的战术。这次我们就来看看游戏中的三位角色以及他们初期的影子。

鸟山明

▲鸟山明是在某个立方体中遇见的，他似乎正在寻找沉睡在立方体深处的宝物。

装备的影子米诺陶洛斯擅长回复魔法，所以是在对付BOSS等强敌时不可或缺的角色。因为防御力低，所以主要负责支援其他角色。

福西拉

前两作主人公修的爷爷，他所装备的影子是大力甲虫。虽然HP和防御力很高，但魔法的防御能力却非常低。

▲虽然年事已高，但福西拉爷爷心中的冒险之

玛鲁玛洛

▶▲玛鲁玛洛在第一作中是个非常有趣的角色。

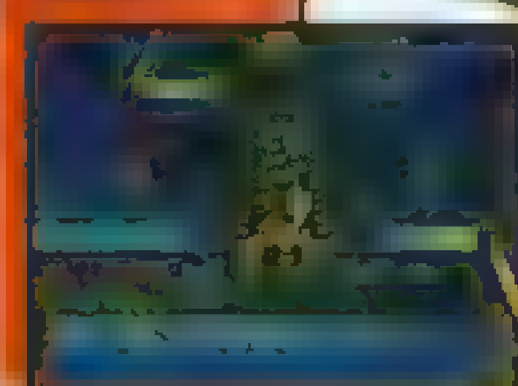
从系列第一作开始就作为同伴登场的玛鲁玛洛所装备的影子是龙。他的影子擅长物理攻击，HP和防御力等能力值较为平均，能够作为尖锐的主力。

新的立方体

星球分裂成了无数立方体，在这些立方体上存在着城镇、迷宫，并且居住着人类。这次就为大家介绍厂商新公布的两个立方体。

新拉格立方体

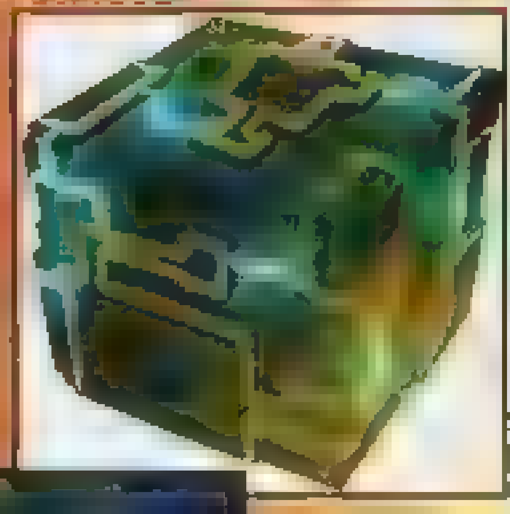
德比族生活的新村落新拉格村所在的立方体，村子在氛围上与他们之前居住的拉格村非常接近。



◀德比族居住的地方，德比族在本作中的戏份多吗？

机械立方体

由机械组成的立方体，其中还有各种利用机械而设下的机关，如果不动脑筋或许很难找到出路。



◀该立方体内具有一定的解谜要素。

合成系统

通过合成系统，玩家可以对武器和防具进行强化，也可以用迷宫中找到的素材等合成新的物品。组合时玩家既可以参考配方，也可以亲自尝试发现新的组合方法。合成屋中主要可以进行两项合成，分别是“道具合成”和“强化合成”。各武器、防具上都有一种叫做“元素槽”的装置，每合成一次，槽就会被装填一次，全部填满就无法再进行强化合成。

▲在机器人雅萨特的合成屋中可以进行合成指令。

▲[illegible]以令武器发挥出更大

▲[illegible]武器、防具和饰品。

KINGDOM HEARTS 358/2 Days

スリー ファイブ エイト デイズ オーバー ツー

文 雷伊 美编 澄香

离《王国之心 358/2天》的发售日还剩不到半个月的时间，这次为大家献上本作的“情报速递”报道最终回，在这次报道中，我们为大家进一步介绍了本作的任务系统，另外还有来自XIII机关中的三位成员的相关情报，粉丝不要

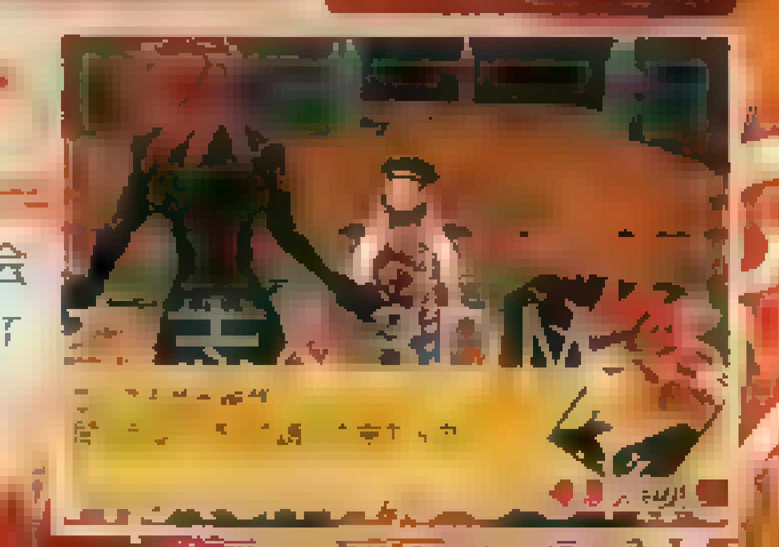
キングダム ハーツ 358/2 Days

罗克萨斯与三位小伙伴的相遇

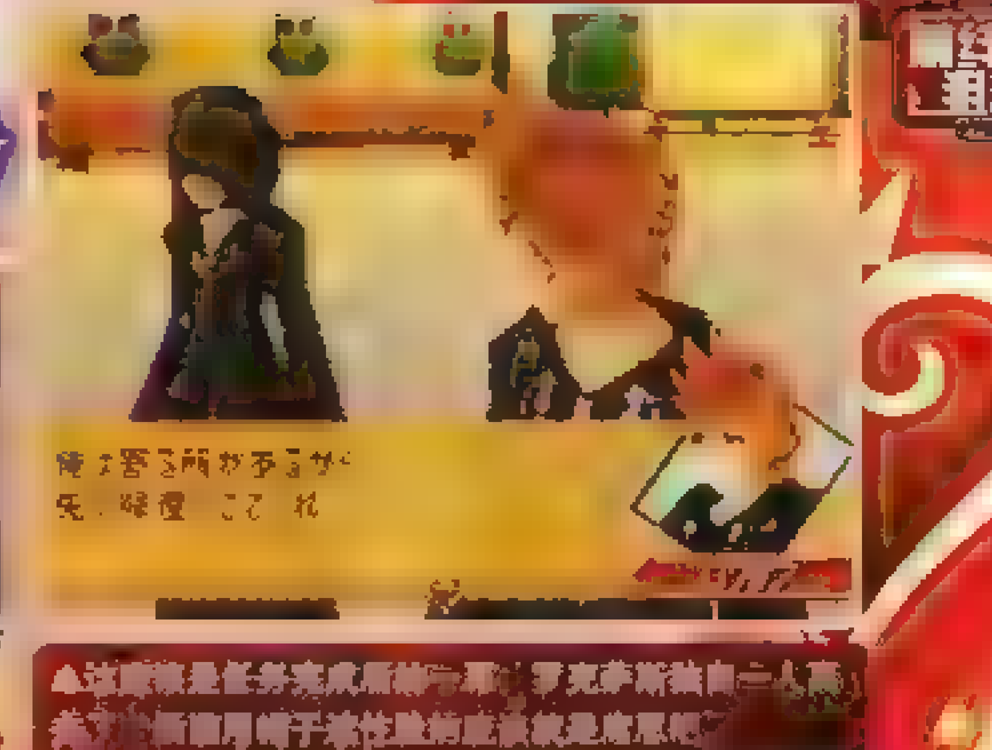
《王国之心 》开头，描写的是失去记忆的罗克萨斯和他的三名好友——海涅、品兹和欧雷特之间的故事。其实早在罗克萨斯还属于XIII机关的时代，他和好友三人组似乎就已经打过交道，在那个时候他们就已经成为朋友了吗？

七不思议再临

黄昏镇所流传的“七不思议”传说在本作中同样也会存在，不过在内容上似乎与《王国之心 》中的有所不同。解开七不思议与XIII机关的任务应该会有所联系吧？



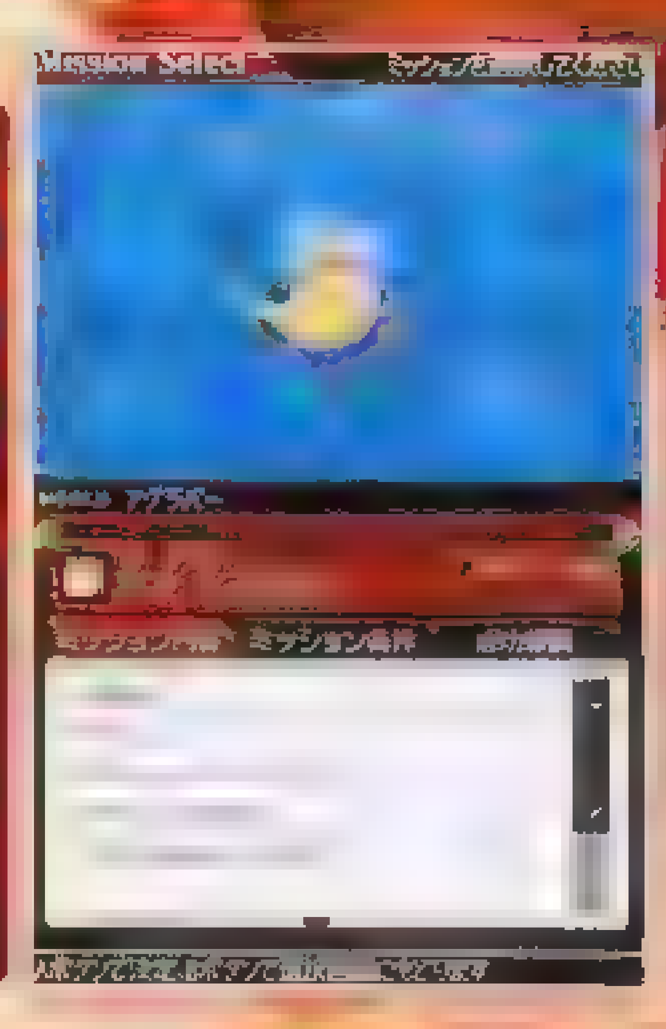
首次挑战任务

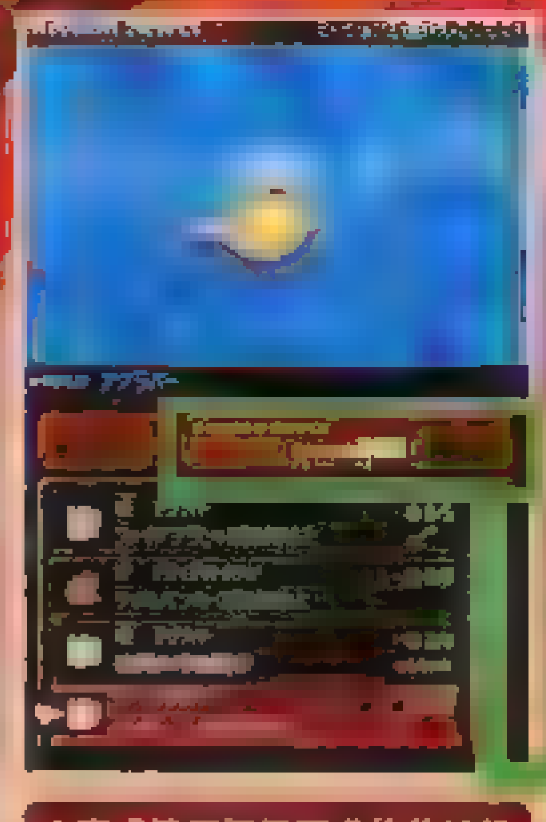


大厅是重要据点

任务与报酬

在普通任务中，有些任务带有键刃的标志，这些任务被称为关键任务。不断地完成关键任务，便可推进游戏主线剧情的发展。另外，当完成任务或关键任务后，报酬槽就会得到积蓄，报酬槽积蓄的长短会影响任务完成时获得的报酬。

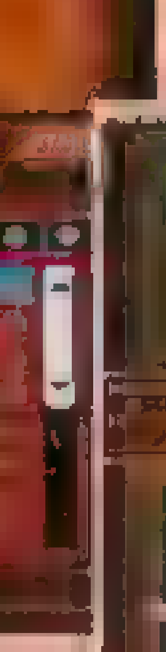




▼不断完成任务，报酬将会累积，当积累到×2的时候，获得的报酬就可以翻倍。

莫古利商店

▲在莫古利处可以换取各种物品。

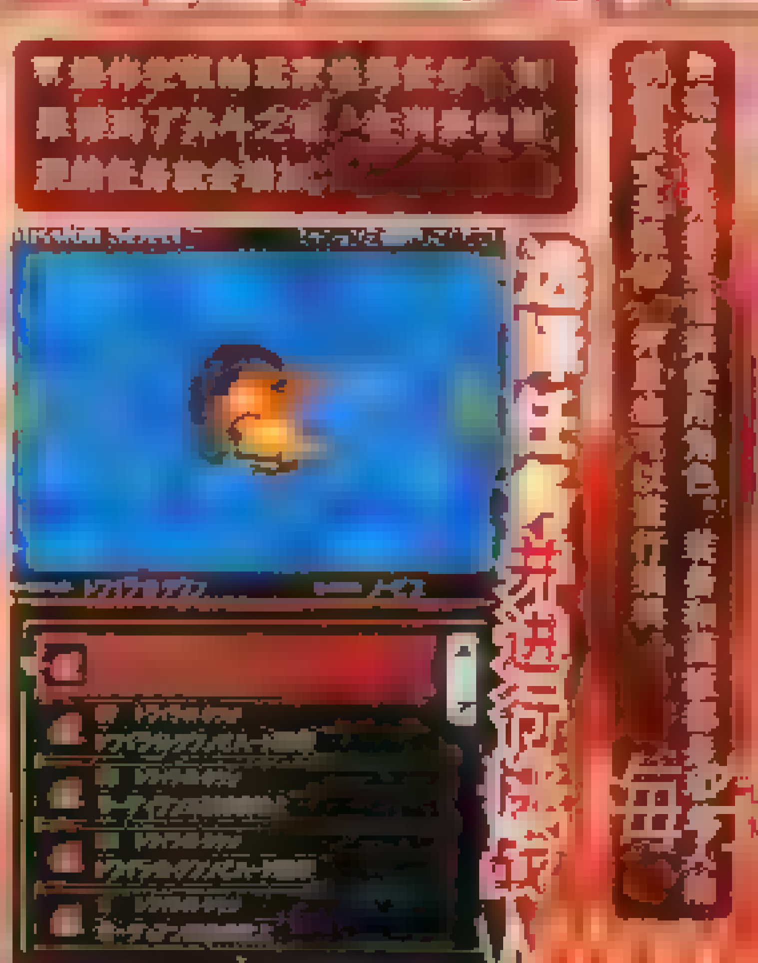


▼▶商店也可以进行合成，合成需要相应的素材并需花费一定的费用。

[illegible]商店中也可以换取，玩家在打倒无心后可以得到一定的无心灵点数，用它们就可以在莫古利的商店中交换想要的物品了。

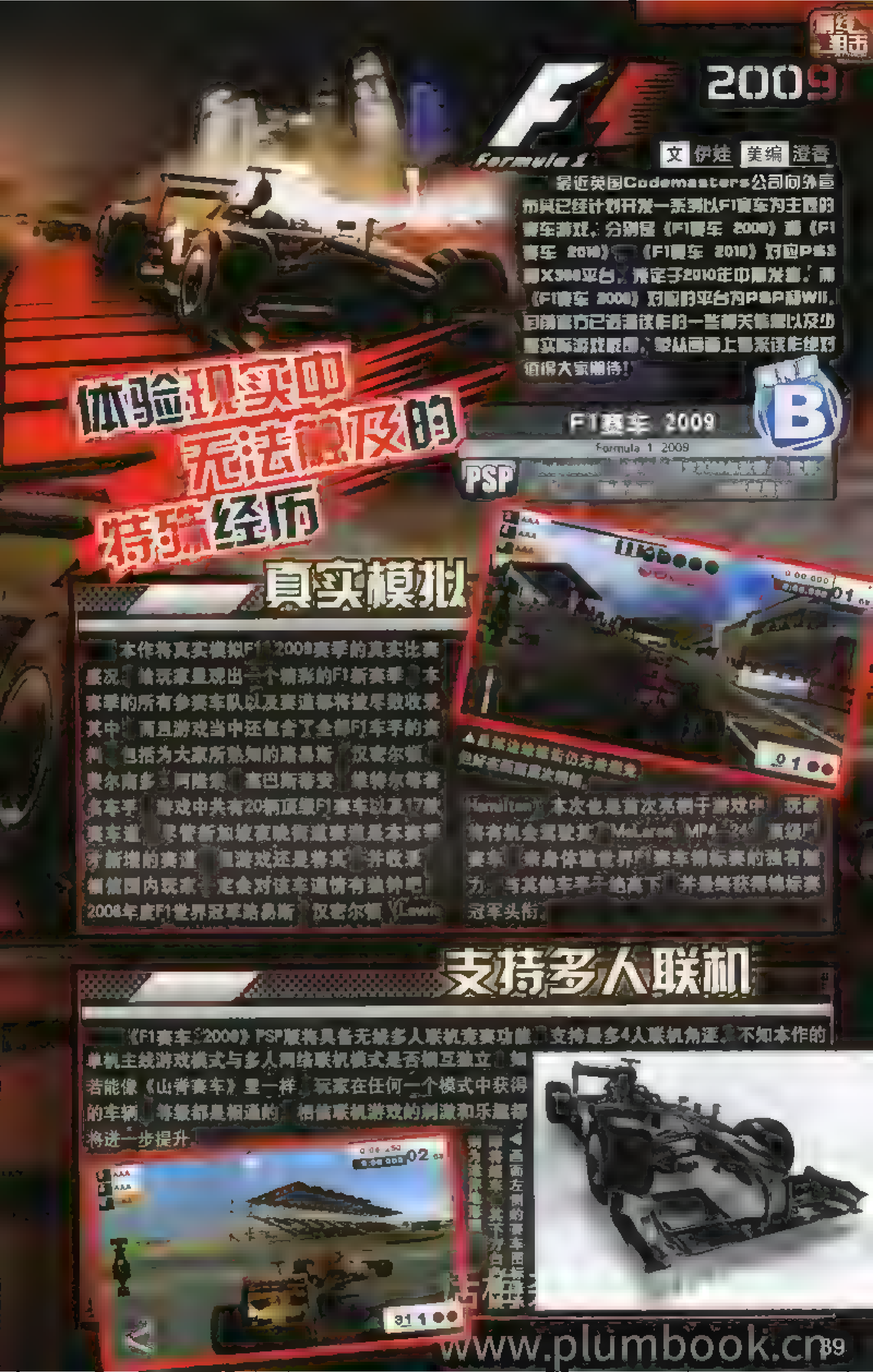
任务模式流程介绍

在本作的多人游戏部分，玩家可以操作XIII[illegible]外，参加者还需要达到任务所设定的「阶级」。共斗之证和阶级随着剧情模式的推进就可以获得并升[illegible]。



▶人为了达成任务目标一起奋战。画面右上方的
结果发表
◀根据在任务中的活跃程度，任务完成后会对玩家们进行排名。
多人游戏部分独有的设定
绘图聊天
火が!
あつい!
◀在任务中捡到的道具如果选择
就可以交给其他有需要的同伴。不过要注意的是，自己带进任务中的道具不具备该功能
共同行动
帮助有需要的同伴
▲一起参加任务的玩家之间可以通过触控笔写出或画出各种文字图案来进行交流
▶维克森正在教授罗克萨斯一切基本的调查方法，不过从他的语气来看，他非常自信，甚至有些自负
过分自信
维克森
机关中的No.4，使用巨大的盾牌作为武器，在保护自己的同时攻击敌人。擅长操纵冰，能用巨大的冰块对敌人造成伤害
▶维克森的极限技是向前方发出冰柱

玛鲁夏
对镰刃的强烈兴趣
机关的No.11，花属性的所持者，使用巨大的镰刀作战。作为机关成员，他相对来说还是个新人，但姿态却不是一般地高。在《王国之心 记忆之链》中作为忘却之城的城主登场。
塞克希恩
机关中的No.6，是个头脑聪明的策略家，喜欢不弄脏自己的双手来令作战成功。手中书形的武器能够产生幻影。在《王国之心 记忆之链》的某起事件中死亡。



F1 2009

Formula 1

文 伊娃 美编 澄香

最近英国Codemasters公司向外宣布其已经计划开发一系列以F1赛车为主题的赛车游戏，分别是《F1赛车 2009》和《F1赛车 2010》。《F1赛车 2010》对应PS3和X360平台，预定于2010年中期发售；而《F1赛车 2009》对应的平台为PSP和Wii。目前官方已透露该作的一些相关信息以及少量实际游戏截图，要从画面上看来该作绝对值得大家期待！

体验现实中无法触及的特殊经历

F1赛车 2009

Formula 1 2009

PSP [illegible]

B

真实模拟

本作将真实模拟F1 2009赛季的真实比赛状况，给玩家呈现出一个精彩的F1新赛季。本赛季的所有参赛车队以及赛道都将被尽数收录其中，而且游戏当中还包含了全部F1车手的资料，包括为大家所熟知的路易斯·汉密尔顿、费尔南多·阿隆索、塞巴斯蒂安·维特尔等著名车手。游戏中共有20辆顶级F1赛车以及17条赛车道，尽管新加坡夜晚街道赛道是本赛季新增的赛道，但游戏还是将其一并收录，相信国内玩家一定会对该车道情有独钟吧！2008年度F1世界冠军路易斯·汉密尔顿（Lewis Hamilton）本次也是首次亮相于游戏中，玩家将有机会驾驶其（McLaren MP4-24）顶级F1赛车，亲身体验世界F1赛车锦标赛的独有魅力，与其他车手一绝高下，并最终获得锦标赛冠军头衔。

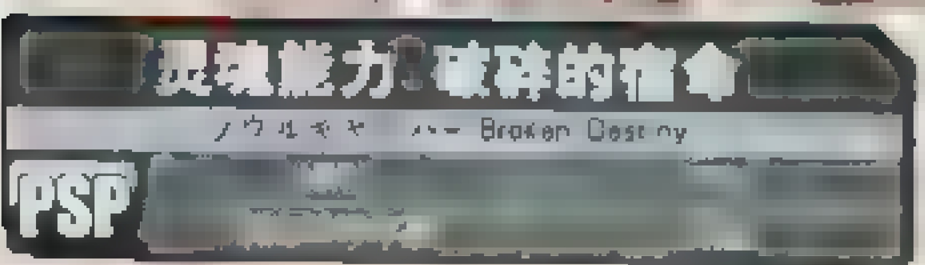
▲虽然这些截图仍无法[illegible]

支持多人联机

《F1赛车 2009》PSP版将具备无线多人联机竞赛功能，支持最多4人联机角逐。不知本作的单机主线游戏模式与多人网络联机模式是否相互独立，如若能像《山脊赛车》里一样，玩家在任何一个模式中获得的车辆、等级都是相通的，相信联机游戏的刺激和乐趣都将进一步提升。

▲画面左侧的赛车图标[illegible]

灵魂悸动的二度重奏



罗德·吉欧·丹皮尔

继《铁拳 暗之复苏》后，NBGI的另一人气3D FTG“《灵魂能力》系列”也将登陆PSP平台。新作是去年夏季发售的《灵魂能力4》的强化移植版，加入了原创角色和新场景。鉴于《暗之复苏》的上佳表现，除了涉及版权问题的部分角色，《破碎的宿命》应该不会随便删减角色，对于这款兵器类格斗游戏的顶峰之作，让我们期待它的到来吧。

本作公布后最惹人注目的情报就是新角色丹皮尔了，这个留着优雅气质的绅士从身姿到招式再到言谈都流露出狂人乃至变态的倾向，尽管不会被多数人喜欢，但求新、求怪的娱乐心态也能促使一部分玩家率先投入对其的研究。

本作的系统相比原作变化不大，基础的8方向移动和个性的GI技完全保留，并且官方还宣称“系统会在PSP上进一步进化”。除对战系统外，游戏在角色编辑模式中加入了新部件和新功能，目前较让人好奇的是这个“新功能”，难道是调整角色的体型吗？其实对于大多数原作过来的FANS而言，调整现有不完全的平衡性才是当务之急，相信NBG不会偷这个懒，但还是祈祷不要出现矫枉过正的问题。

▲丹皮尔的武器是暗藏在袖口的短刃，体术是主要攻击手段。

◀虽然能看到些微的锯齿，本作的画面还是干净得令人惊异，希望实际发售后不会有太大缩水。

▶4代新加入的角色希尔妲，虽然使用起来有一定难度，习惯了蓄力操作后，一everything能可谓逆天。

一夏的童话，给我留下了许多回忆

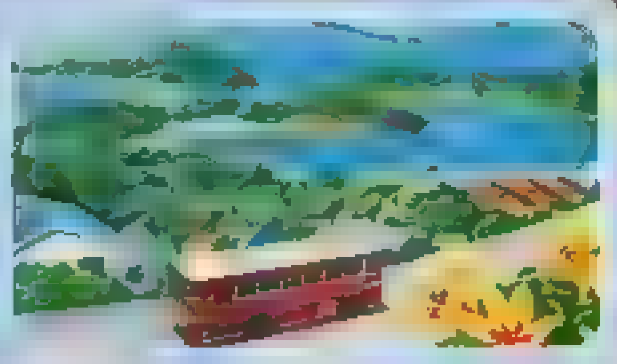
我的暑假4 濑户内少年侦探团"我和秘密地图"

ぼくのなつやすみ4 瀬戸内少年探偵団 ボクと秘密の地図

PSP

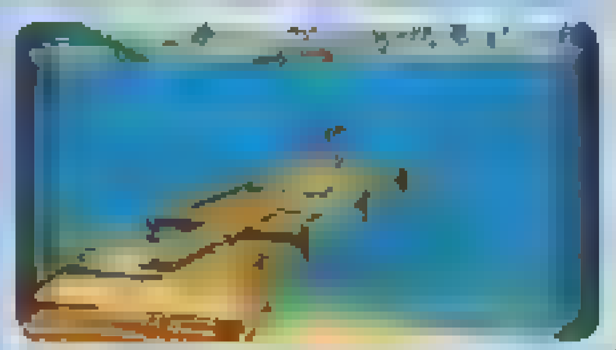
在第三作在高清家用机上推出后，以体验温馨惬意的暑假生活为题材的"《我的暑假》系列"第四作选择了目前在日本大红大紫的PSP为开发平台，新作将随着暑假的开始来到掌机玩家们的身边。

本作讲述的是发生在1985年夏天的故事，游戏的舞台囊括了濑户内海的5座小岛和其间的海域，场景之大属系列之最。除了系列玩家们所熟悉的昆虫采集、虫相扑外，本作还新增了不少全新的游戏内容，比如"怪物橡皮擦相扑"、"鱼料理"等等。在为期一个月的时间里，玩家可以前往各处发生事件，接触不同的人，书写属于自己的暑假日记。当然，你也可以什么都不做，静坐在海边倾听涛声。这个暑假怎么过，全看你个人的喜好。



▶温馨怀旧的气息一直是本系列让人着迷的个地方。

◀怪物橡皮擦相扑是本作的新增内容，橡皮擦一共有30种。



▶既然故事发生在海边，那钓鱼自然是少不了的。

尽情体会那苦涩而又甜蜜的回忆吧

秋之回忆6 三角波动

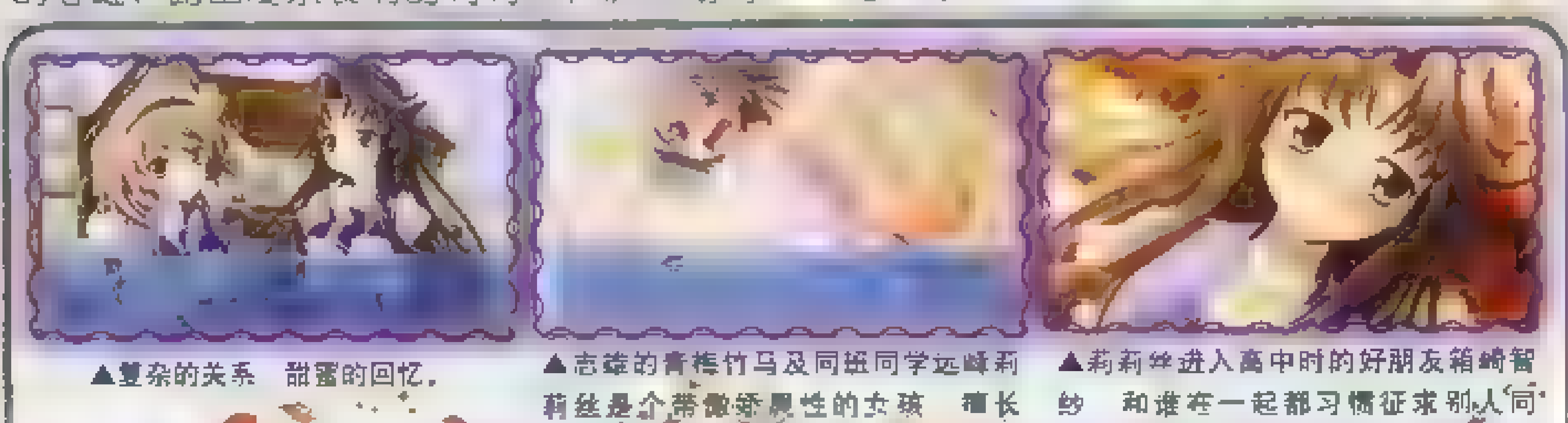
メモリーズオフ6 ～T-wave～

PSP

本作是去年8月份推出的PS2版同名游戏的复刻版，预定今年5月28日与广大玩家见面。游戏讲述了主角与5位女性的感情纠葛，其中与莉莉丝和智纱两名主要女主角的感情会对故事的结局产生很大的影响。

故事发生在秋天的文化祭，跟青梅竹马莉莉丝住在一起的志雄结识了莉莉丝的好友智纱，"这次文化祭的晚上能和我跳一支舞吗"，这句由温柔质朴的智纱口中说出的话顿时让二人之间的气氛变得非常微妙。不知所措的志雄、露出复杂表情的莉莉丝，满怀期待的智纱，微妙的三角关系，女主角背后的故事，苦涩而又甜蜜的回忆，一切都从这一刻开始。

游戏自然也少不了几位大牌声优的激情献声。本作的限定版还将赠送特制的可容纳5张CD的收纳箱，以及游戏的全角色歌，对本系列有爱的朋友一定不能错过。



▲复杂的关系，甜蜜的回忆。

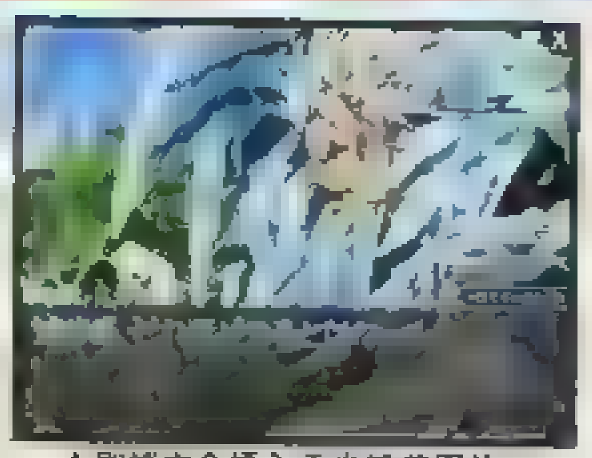
▲志雄的青梅竹马及同班同学远峰莉莉丝是个带傲娇属性的女孩，擅长"低位踢"，对志雄有好感但是不坦率的她却把志雄介绍给智纱。

▲莉莉丝进入高中时的好朋友箱崎智纱，和谁在一起都习惯征求别人同意，带依赖气质的优等生。喜欢志雄，并且在文化祭上向志雄告白。

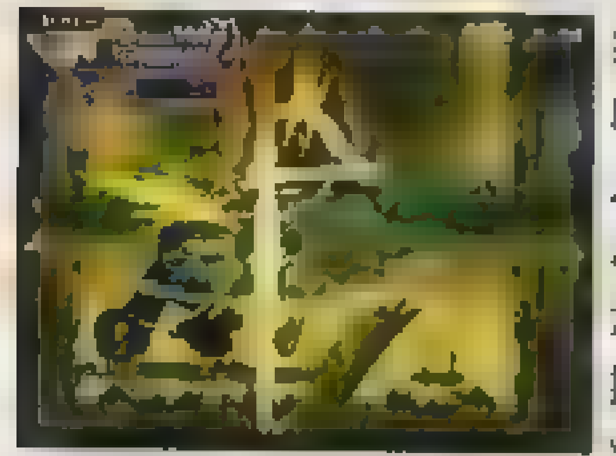
一护在NDS上展开新的冒险

BLEACH DS 4th: フレイム・ブリンガー

本作根据连载于周刊《少年Jump》上的人气漫画《BLEACH》改编而成，了解等原作中的经典要素都将在游戏中出现。本作没有复杂的出招指令，玩家只要连按Y键便可使出基本的连续技，按Y键的同时再配合方向键的话可以做出丰富的动作，简单的操作让动作游戏初学者也可以轻松上手。



▲剧情中会插入不少精美图片。



▲玩家的过关时间以及打出的最高连击数都将影响到过关后的评价。

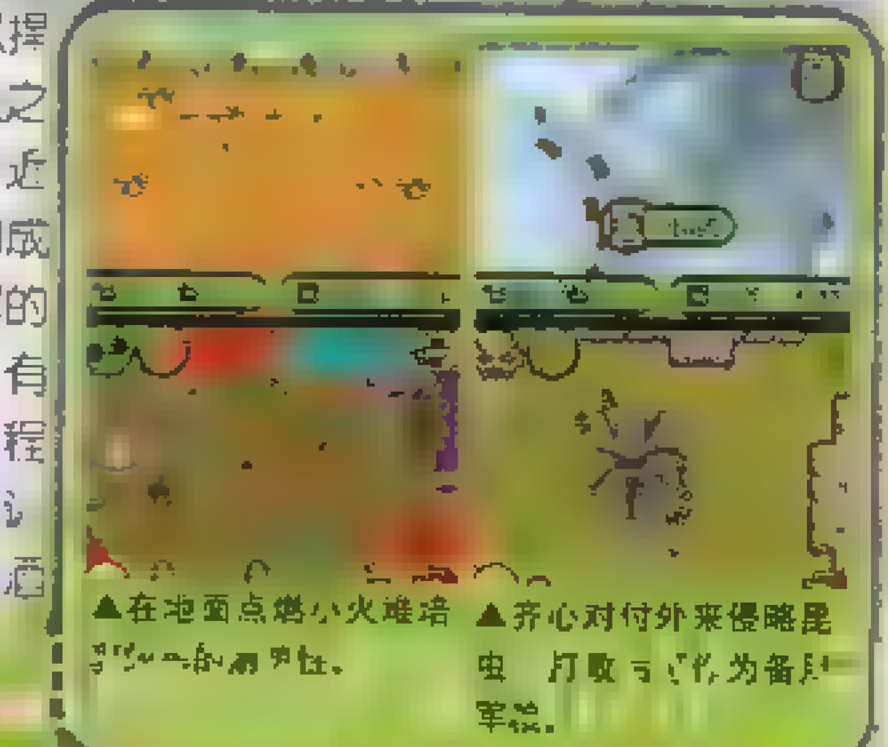
每通过一关时，若玩家在关卡中有很好的表现，就有机会获得奖励点数，利用这些点数可以购买CG图片以及卡片等等，本作的收集要素相当丰富。在游戏中玩家有机会得到一种名为“灵魂之卡”的特殊卡片，使用这些卡片后玩家可以获得如“一定时间内处于无敌状态”等各种特殊效果，活用这些卡片可使战斗变得轻松不少。

▲如何灵活运用这些卡片的效果是过关的关键。

建造属于你的蚂蚁王国吧！

Ant Nation

各位是否会怀念自己童年时期，在悠闲的周末拿着放大镜研究蚂蚁窝的难忘经历呢？Konami就即将推出一款让大家训练蚁军的战略类可爱小游戏，主人公自然就是小蚂蚁们啦。游戏中，玩家要通过使用触控笔操控、训练蚂蚁王国的蚁军们，使得它们能够在各种恶劣的环境中生存，并强壮到足以抵抗外来入侵的昆虫以捍卫地球。蚁军分为两种：兵蚁和工蚁，这两种蚂蚁之间的合理分配才是任务完成的关键。游戏中共有近100个不同内容的挑战任务，包括管理蚂蚁王国的成千上万的蚁军数量与充足的资源、训练以提升蚁军的攻击与防御能力等，且环境并不都是一成不变的，有沙漠、火山口、草原、滨水区等。在训练蚁军的过程中，使用触控笔点击蚂蚁使其更加强壮，此外还要训练蚁军各方面的能力，比如通过向蚁窝上方的地面洒水以培养它们的耐水性，其训练艰苦性可想而知。



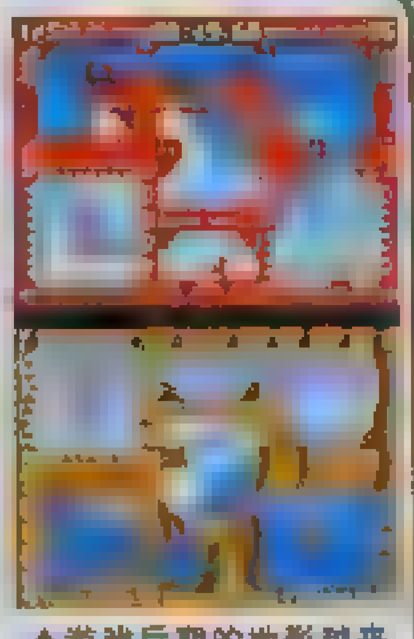
▲在地面点燃小火堆培养蚁军的耐热性。 ▲齐心对付外来侵略昆虫，打败了它们为蚁军军粮。

你的方向感如何？来考验一下吧！

Mighty Flip Champs

本作是由曾担任NDS游戏《魂斗罗4》开发工作的WayForward负责研发的一款迷宫解谜游戏，将于今年底通过NDSi Ware在线下载。游戏场景设置于一个个复杂的迷宫当中，玩家需要操控主角阿尔塔（Alta）从起点出发，越过重重障碍到达终点。游戏的上屏显示阿尔塔所闯关卡的地形，但有意思的是，单单通过上屏的地形是不可能闯关成功的，因为主角阿尔塔只能水平方向移动且无法跳跃，所以每当蓝色的石块挡住去路或无路可走时，阿尔塔就得通过魔杖使用魔法将上下屏的地形进行切换，下屏的地形是该迷宫的另外一种套路，所以如此反复切换两种地形后便能朝着目的地一点点前进直至到达终点。在规定的时间内，同终点处的小动物会面后即闯关成功。途中利刺之类的机关都不能触碰，不然阿尔塔是会丢掉性命的。

▲对于迷宫中的网状物体，阿尔塔可以上下、左右随意走动。



▲游戏后期的地形越来越复杂，一旦操作不当致使主角掉落到机关上都是会Game Over的。

NDS上的治愈系游戏“《小芝麻》系列”将于1月推出新作。“《小芝麻》系列”是以小海豹为主角的模拟育成类游戏，游戏中的小海豹形象非常讨人喜欢，因此本系列在女性玩家群中有着不低的人气。本作是系列的第二作，新作采用了和正在播放的动画版《小芝麻》同样的名字，不仅如此，在动画版中登场的角色也会在游戏中出现，相信看过动画版的玩家会更有代入感。游戏的系统在前作的基础进行了一定的强化，在育成方面，新增了小芝麻结婚生子后，对其一家子进行育成的玩法。而登场的小芝麻在原来的基础再增加了8种，达到40种之多，并且各种扮装道具、食物和玩具也是应有尽有。机能方面，这次最大的看点在于增加了小芝麻哼唱系统，玩家可以将游戏中准备的歌曲教给小芝麻，虽然在一开始小芝麻并不能唱得很好，但只要玩家耐心教导，小芝麻会不断学习并最终把歌完整流利地唱出来。

▲相信在对一辈子进行育成的时候会发生不少趣事。

▲除了游戏中准备的歌曲外，玩家还可以将自己的曲子教给小芝麻。

黑白世界 缤纷的梦

Gameboy诞生20周年纪念

1989年4月21日，Gameboy发售，从此一个新的时代开始，一个新的市场被开辟。如今整整20年过去，本期的专题，就让我们一同纪念这位掌机领域的拓荒者

专题企划 FEATURES

文 协力 美编

Gameboy的前世今生

掌机市场的拓荒者

今天的掌机市场可谓是红红火火，两大掌机斗得热火朝天，任天堂蓝海战略大获成功数钱数到手软，老冤家索尼也坚挺住了掌机的阵地，其结果便是玩家们各得所好，受众面也前所未有之大……然而20年前又是一番什么景象呢？

20年前，FC正如日中天，一大批成为后世经典的作品正活跃在当时的家用机平台和街机平台上，而把自己的游戏机带着走到哪玩也不是不可以——当然不是背着电视和游戏机到处走，而是带着GB之前的掌机。事实上，在GB诞生之前，掌机硬件平台就已出现多年，1976年Mattel Electronics Handheld Games的诞生标志着掌机硬件平台的出现，其后，各种使用点阵液晶显示屏的、固定游戏的便携主机纷纷出炉，其中不乏Game & Watch系列等成为后世抢手藏品的经典。

▲世界上首款掌上游戏机——Mattel Electronics Handheld Games,

但再经典的游戏也耐不住总玩一个，而1979年世界上首部可以更换游戏的掌机Microvision的问世则标志着便携游戏主机技术的一次重大进步，然而

▲Game & Watch的机型多种多样，而这款《大金刚》应该对后世影响最大了吧，双屏、十字键——和NDSL简直是祖孙啊！

Microvision以及1985年Epoch发售的Game Pocket Computer等早期可更换游戏的主机，都或多或少有着屏幕易被腐蚀、卡带易被静电损坏、体积大、游戏少等问题。因此，虽然掌机平台早在1976年便已诞生，但却始终受限于技术而无法独立成为一个市场。

20年前，家用机、街机和电脑的游戏市场都已有了一定的规模，惟独便携游戏机领域是一个尚未开垦的处女地。开辟出一块市场的回报是巨大的，然而开辟的过程却并不是人人可以完成，因为受限的瓶颈实在太多了。营业用的街机靠吃币率来实现其市场价值，非营业用机的市场价值则需要硬件以及与之匹配的软件规模来体现，这也就注定了雏形时的掌机平台难以成为一个市场。

▲世界上首款可以更换卡带的掌机——Microvision。

这个状况直到1989年4月21日才得以改变，这一天，Gameboy发售了！各位玩龄长一些的、接触过Gameboy的读者，都应该对第一次看到这个大家伙的震撼记忆犹新吧：没有一块板砖大，塞4颗5号电池，游戏流畅、清晰，还有旋律感很强的音乐——远不像从前一帧一帧活动、只发出简单电子音的早期掌机可比。其首发的四款游戏《超级马里奥大陆》、《打砖块》、《棒球》和《役满》，也对应了四种不同喜好的玩家。

▲GB之前的可更换卡带掌机　因为体积大和游戏过少，早早地成为了历史。

而1989年，已在电子游戏界打拼了12年（从1977年和三菱联合推出Color TV Game 6算起），更在家用机市场经营了5年并取得巨大成功的任天堂，让这个新生儿有了充分的软件资源。其中不乏任天堂自社大作和人气第三方的支持。加上GB过硬的质量，使得GB一炮走红，而围绕着Gameboy，众多游戏厂商的加盟，玩家的纷纷响应，一个崭新的市场，终于开拓出来了

▲Gameboy的一大功绩便是开拓了掌机市场

GB之父：横井军平

横井军平是任天堂元老之一，1941年生于京都的横井军平大学毕业后，去了当地制造花札纸牌的任天堂，做设备流水线维护员。这个工作收入虽然不高但是很清闲，而横井又很满足于这份清闲，因为他又能像孩子时那样去做小玩意。结果某一次，被老板山内溥抓个正着（也有一说是被叫到办公室）。

如果是一般的老板，对于这种开小差的行为，不开除也得严厉批评一顿然后扣奖金降工资什么的，不过山内老爷子可是很有市场眼光的，对他鼓捣出来的伸缩手来了兴趣，并对其进行了商业化，取得了巨大成功，而横井则以此为机进入了新成立的开发部。

命运这东西看不见摸不着，但有时真的让你不得不去信服，就拿横井来说，如果当时的任天堂满足于“日本第一纸牌”大厂的名头而不思新领域的开拓，那么横井也就没这么走运了，当然任天堂也发掘不出来这样的一个人才。

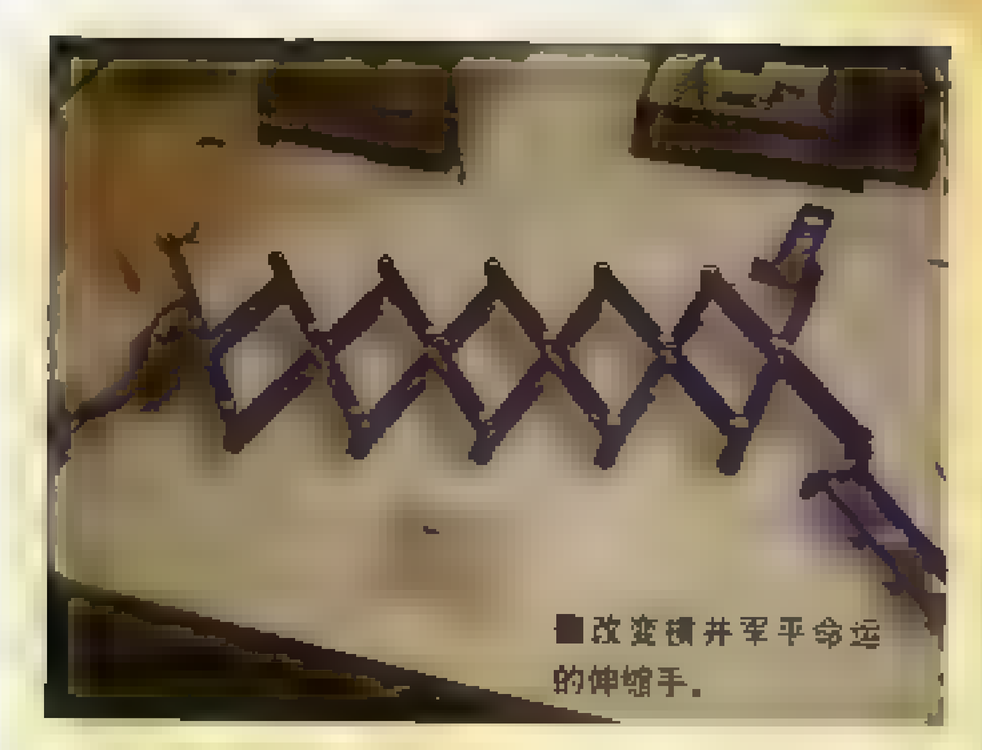
▲即使如今任天堂的游戏生意做得红红火火，但老本行花札也仍一直在做。

横井军平花样百出的奇思妙想和山内溥致力于开发新市场新支柱的理念一拍即合，用“干柴烈火”来比喻虽然很俗，但是真的是再恰当不过了。伸缩手、光线枪、Game & Watch……横井军平带来的这些产品有些为任天堂带来了不菲的收益，有些更为任天堂游戏帝国的成立奠定了软件基础和资金基础，让任天堂成功地实现了二次创业。

开发理念上，横井军平主张“用成熟的技术来水平思考”，横井军平认为，把游戏做得有趣并不需要高新技术，相反，要利用那些由于已被广泛应用到各个领域的技术，其优点缺点都清清楚楚，并且成本也能得

发部长的宫本茂对于这位老上司也非常尊敬，据宫本茂自己说，游戏制作中，横井军平给了他非常大的影响，是他在游戏制作方面最钦佩的老师。

如果说Game & Watch、Gameboy成就了横井军平，那么过于前卫的VirtualBoy则可以说让他乃至整个任天堂摔了一个大跟斗，VirtualBoy的失利让任天堂主机的辉煌断了弦，更让竞争对手们


■改变横井军平命运的伸缩手。

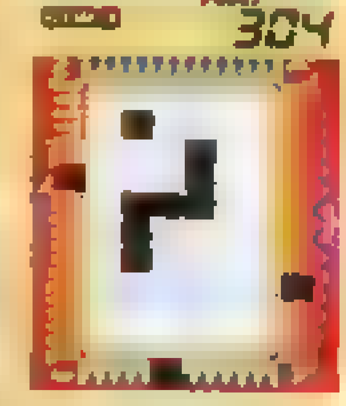
心有效控制，从而达到大众的心理接受范围。这和山内老爷子那句已经为大众所熟知的“游戏的本质就是好玩”实在是相辅相成——事实胜于雄辩，从GB、GBC挫掉一个个机能强于自己的掌机，到如今NDS、Wii将机能高于自身的竞争对手远远甩在后面，“用成熟的技术来水平思考”与“游戏的本质就是好玩”，让任天堂经历了N64、NGC的低迷后，再次如日中天。

而横井的那些点子应用到游戏中，便是给游戏加入各种奇思妙想，譬如给《俄罗斯方块》加入对战与攻击，成为日后大多数PUZ不可或缺的要素：对战和陷害。再如建议让乌龟出现在《马里奥兄弟》中——即使在横井军平离开任天堂后，接任开

■横井军平的作品之一——棒球。

拥有了更充分的准备时间
结果就是任天堂走入了低谷，而横井军平在开发了GB轻薄化的GBP（Gameboy Pocket）后，离开了任天堂。成立了自己的公司Koto，策划开发了《くねっくねっちょ》等钥匙扣型游戏，以及其他的游戏、玩具，并在Bandai的主机WS（Wonder Swan）的开发中担任顾问。

在独立出来一年后，横井军平在石川县小松市北陆自行车道的追尾事故中死亡，享年57岁。



▲横井军平的遗作之一——钥匙扣游戏《くねっくねっちょ》。

GB的第二春

在GB发售之初，凭借着足以傲视同期其他掌机的性能、众多游戏的支持、过硬的质量以及控制得当的成本，GB理所当然的成为了当时掌机中的翘楚，《超级马里奥大陆》、《俄罗斯方块》、《沙加》这些抢手游戏，发售数月后便销售一空，但进入90年代中期，随着家用机技术的进化，曾经的热门游戏也已经变得简陋不堪……家用机在竞争中实现了突飞猛进的发展，而固守阵地的掌机领域则在技术上停滞不前，曾经有过彩色的GG，曾经有过和家用机共享游戏的PC-E GT，然而在GB的强势软件攻势下均难有作为。

任天堂的软刀子战略让GB击退了它的竞争者们，然而在整体飞跃发展的游戏市场中，GB似乎也走到了头。因为传统的“随处可玩的大作”和32位机时代“坐在电视机前玩的大作”已经有了太大的差距。路有两条：要么跟随时代的步伐，推出新的、机能上紧紧咬住家用机的硬件；要么剑走偏锋，给掌机打造出真正属于掌机的游戏……

出为人意料的是，要没有掌机平台的绝对拥有者……的平台成为其他平台的附属，家用机……

之于街机是如此，掌机之于家用机亦是如此。90年代中期的便携技术尚未大步发展起来，即便实现了不亚于家用机的掌机，然而在持续使用时间和成本控制上也都很成问题，更何况家用机有大画面等先天的优势……如此伤筋动骨大变革的结果，充其量是保住掌机市场现有的“家用机附庸”的尴尬地位。

于是，无论什么时候都睿打软件牌、当时掌机领域独一无二的大独裁者任天堂选择了后者《口袋妖怪》应运而生。

《口袋妖怪》拯救了危急中的任天堂，更给掌机市场打出一片新的天地，掌机真正拥有了属于自己的作品，其他的平台无法展示其魅力的掌机作品。

《口袋妖怪》带来的逆转让任天堂对一直坚守的游戏至上理念充满了信心，并影响至今。今天任天堂的两大主机——Wii和NDS的机能差于竞争对手是有目共睹，却用游戏至上的理念和对游戏乐趣的不断探索创新，给这个业界老铺也带来了第二个春天。

中国游戏市场的探索者

1994年，任天堂和香港公司万信签订了代理协议，由万信全权负责在中国大陆、香港和台湾三地销售任天堂的主机和游戏。1995年，万信尝试在中国南方地区的大型商场铺货销售SFC主机和游戏，然而当时中国大陆的SFC磁碟机已经相当成熟，SFC+磁碟机的捆绑套餐几乎成为一般游戏店的标配，在那版权意识近乎为零的时代，面对这种低成本的游戏获取方式，五六百元的正版SFC游戏不具丝毫竞争力，SFC的代理业务宣告失败。

鉴于SFC在中国三地的现状，万信将目光着眼于中国尚未普及开来的Gameboy，并与任天堂签署了GB代理协议，还聘请当红明星郭富城出演主题广告——“玩转天下”，相信不少南方的朋友当时也都看过该广告，该广告也是中国大陆电视上第一次出现电子游戏产品。而在上海市百一店举办的GB游戏大奖赛，经历过的玩家应该还记忆犹新吧。

据分析，万信在其与任天堂合作的4年里，销售了近100万台主机，不过老任还是将其在大陆的代理协议终止，宣告任天堂的中国大陆推广计划受挫。100万的主机销量并不少，而任天堂终止和万信的大陆行货推广协议则是众说纷纭，如100万距离任天堂的期望值销量相差甚远，又如任天堂对万信对盗版束手无策甚至任由行货主机与盗版游戏同柜台销售。

冰冻三尺非一日之寒，国内的水货盗版问题由来已久，除了版权意识，收入、消费水平和消费观念也是重要原因，万信代理的短短四年内自然无法有效解决如此沉疴，值得欣喜的是，任天堂也已正视了这个事实，在香港保留万信的代理权，在台湾则直接设立分公司，大陆后来也由神游公司专门代理。如今，中国的掌机市场已经具有了相当的规模，小神游SP、IDSL也都在国内热销，行货Wii、行货NDSI的呼声也很高，这也在一定程度上反映了大陆玩家的行货意识的日渐深入。而当年最早将行货游戏机带入中国、让中国大陆玩家认识到掌机魅力的万信，自然功不可没，可以说，正是万信廉价的行货GB，培养了中国一代掌机玩家。

Gameboy的发展历程

GB是Gameboy的缩写，狭义上说，它是一台主机，扩展开来亦可将其后的改良机种GBP和GBL列入其中。而广义上，Gameboy则是一个品牌，在游戏市场上驰骋了18年多的一个声名显赫的品牌，其品牌产品 在各个时代 无不以游戏至上为理念 当之无愧地成为各个时代的霸主。

GB Gameboy

GBP Gameboy Pocket

GBL Gameboy Light

GBC Gameboy Color

GBA Gameboy Advance

GBM Gameboy Micro

GBA SP Gameboy Advance SP

GB品牌停止使用？

2007年夏天，任天堂北美市场部总裁乔治哈里森在接受采访时对说，NDS将取代历史悠久的Gameboy品牌，并将成为未来发展的重点。而是否会在未来的某一天重新启用“Gameboy”这个品牌也还是未知。200 年10月31日，GB后续的改良型主机Gameboy light和Gameboy pocket的维修业务终止。

然而GB品牌真的停止用了吗？最起码任天堂官方从没正式宣布过，因此哪一天任天堂忽然宣布推出GB系列的新机种，也没什么奇怪的。

HAND-TO-HAND COMBAT

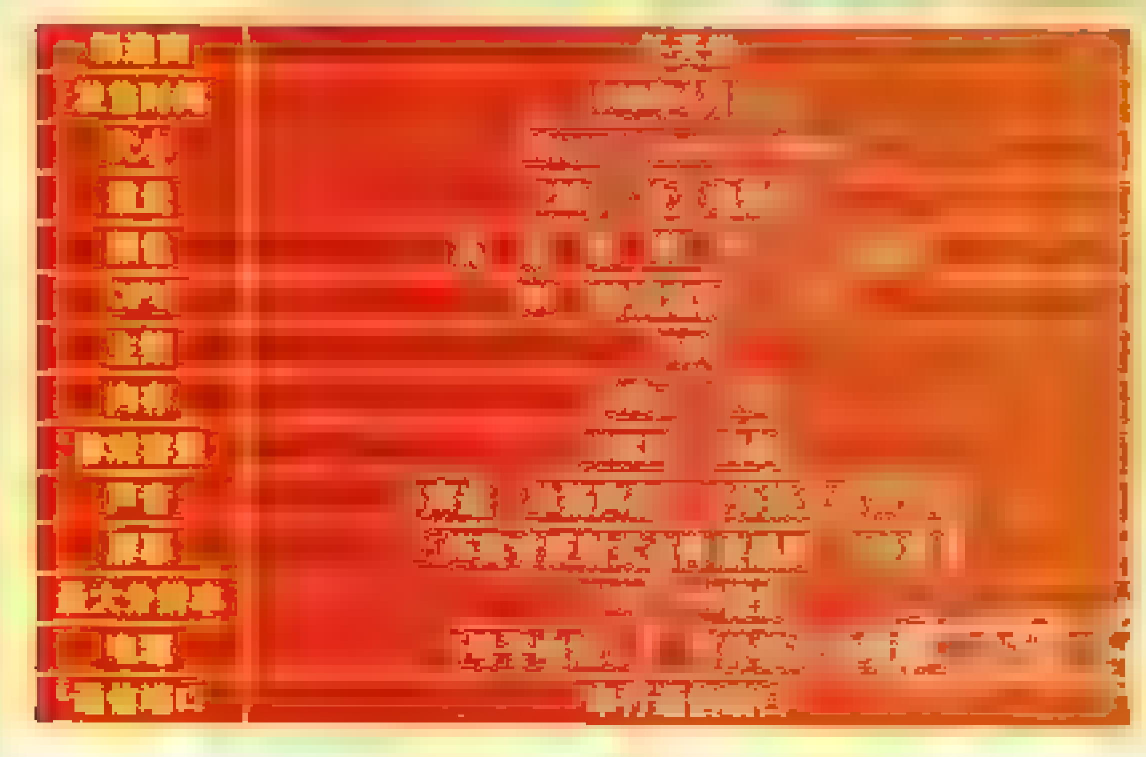
irem

MASTER YOUR SKILLS

POP SUGER

GB海报欣赏

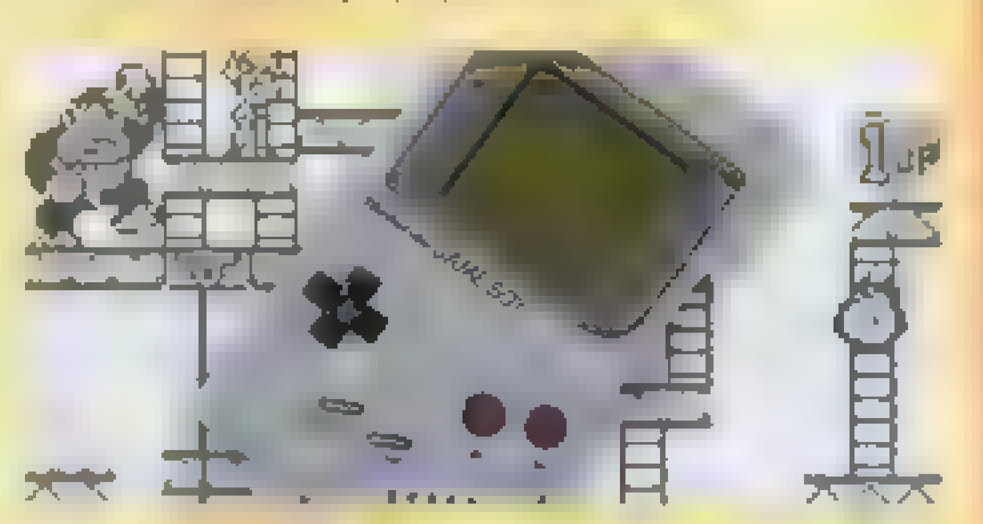
Gameboy主机规格



4级灰度反射式液晶屏

如果按现在的眼光看，Gameboy确实挺大。但在当时，Gameboy可是综合了售价、成本、使用时间等多方面要素才推出的，台上10分钟，台下10年功。GB的一炮打响绝非偶然，而是以横井军平为首的开发部一次又一次的深思熟虑和推翻重来后，最终的必然成果

譬如液晶屏，最开始的“试作型”采用的是和Game & Watch一样的NT液晶屏（即普通的点阵液晶屏），由于可视角度太小，在当时的社长山内溥“画面不清楚”的意见下，改为的SNT液晶屏，也就是反射式液晶屏，大大增加了可视视角，而从游戏时间方面考虑，主机最终采取了4级灰度、2.45寸的反射式液晶屏。当时，作为GB的液晶屏提供厂商，夏普还投资了40亿日元建了一座专门生产Gameboy液晶屏的工厂。



残像问题

Gameboy在当时足以傲视前辈和同期掌机的一点，便是完全实现了流畅的游戏画面。而在以前，大多数都是人物在预设好的背景上一帧一帧地动——然而流畅的画面也为GB带来了另一大问题，那便是残像问题。

液晶屏的残像问题至今存在，但是由于占用空间小，而一直是电子行业、特别是便携电子产品的至爱，今天的液晶电视，其反应时间由于压低在9毫秒以下，因此基本感觉不到残像，但在20年前却难以实现，何况是综合了成本、售价和使用时间等多方面考虑的GB？而当时解决的方法，便是画面中尽量不出现高速移动的物体。

如第一代《超级马里奥大陆》，吃下星星后为无敌状态加速跑时，背景基本上就模糊一片了；同为首发的《打砖块》在弹珠速度变快时也看不清球；后来的《美丽新世界》也有同样问题。而玩过《热斗95格斗之王》的玩家，应该还记得那些一闪而过、完全看不清的波动拳吧。

▲实际游戏中，京的里百八式·暗杀就很难看清。

当然，回首Gameboy上的作品，大多数游戏给人的感觉还是相当舒服的，包括后来的《马里奥大陆2 六枚金币》、成为GB上格斗巅峰的《热斗·96格斗之王》，都极少再给人以残影问题。至于大多数RPG、SLG的战斗画面，则都是一板一眼非常有节奏的。

国际标准电池

GB的最终海外销量约占其总销量的3/4，其中有一个不大容易被人注意、但也确实起了作用的，就是那4节五号干电池。这种国际通用标准的五号电池，避免了不同国家间不同的生活用电压标准的问题。不过据说在开发之初，开发组也曾想过用专用充电电池+专用充电器，不过被山内老爷子的“充电的话外国人就不会玩了”给否定了，也可以说是当时有意为之吧。当然，随着电池技术的进步和任天堂全球战略的一步步实施，到GBA SP时也终于使用到了内置锂电池，这就是后话了。

通信端口

GB还有个非常值得一提的，就是让主机之间的通信。话说主机之间通信应用在游戏上，GB倒也不是第一个，之前的主机游戏一体的“电脑麻将”便是通过主机之间通信实现玩家间的对战。而这个“电脑麻将”也是任天堂推出，也是横井军平的作品，也是GB那样用一根通信线连接。不过当时由于拥有“电脑麻将”的玩家并不是很多，因此不少用户并未体会到通信的乐趣。而GB的通信机能，可以说是将曾经灵光一现的灵感发扬光大。

GB没有辜负任天堂的厚望，无论是宇宙的《俄罗斯方

块》，还是后来让玩家在掌机上亦实现对战的“《热斗》系列”，抑或是后来大红大紫的《口袋妖怪》，都让玩家深切体会到联机的乐趣。而且联机通信没有因为GB乃至GB系列主机成为历史而淡出，相反，在今天的掌机次世代，联机几乎成为了很多掌机游戏的标配。哪怕没什么值得对战交换的，也要交换下名片资料。任天堂自家的《口袋妖怪》、《动物之森》、《马里奥赛车》等自不必说，就连老对手索尼的PSP平台上，曾经在家用机平台屈居二流的《怪物猎人》，也借由掌机上的联机通信功能，成为了掌机乃至业界的一匹黑马，一跃成为Capcom一线大作的行列。

是的，随着科学技术的进步，通信线成为了历史，但联机功能却借由技术的进步实现了无线化甚至网络化，玩家间的联机也不再局限于当初一根联机线的距离内，在联机游戏上，Gameboy功不可没！

■用联机线连接起来的两台GB。

通信功能的加入

前面我们说了，在GB开发过程中，各种会带来体积增大的、成本增加的、与游戏无太大联系的都被　　拿掉，然而在当时需要增加不少成本的通信功能却被保留下来，用横井军平的话说：“有了通信功能估计会很有趣。”于是，这个功能保留下来并最终发展成为掌机平台的一大特征。

通信信号中断

现在我们用WI-FI或无线通信，发生网络故障或者信号遭遇强烈干扰等，就有可能导致通信信号中断，而通信线虽然看起来更稳定一些，实际上也会由于接触不良、内部导线折断、主机意外关机等原因出现通信中断。其结果往往就是数据损坏，数据损坏使会导致传输过程中出现问题，多数是合作或对战时，原本生龙活虎的对手或搭档忽然变成了打不还手的　动不动的傻瓜　　当然，在别人的机器上我们也是这副傻瓜模样，有的则是强制或提醒玩家退出；还有的则出现BUG，如关机的一方保留传输前的数据而另　方是传输后的数据　　《口袋妖怪　金·银》便是这样，于是《金·银》便拥有了游戏史上第一个也是最有名的利用有意中断通信而复制精灵道具的良性BUG。

GB的官方主机周边

GB时代的周边并不多，常用的无外乎变压器　对战线等，但其中也不乏有趣的东西。

GB联机线

联机必备的周边

GB耳机

任天堂自家为GB开发的耳机。

4人联机分插

口袋打印机

清洗盒

指工具的套装

外接电池盒

充电后可作为外接电池使用，充满电后可以供给10个小时的电量。

GB-GBP联接器

口袋相机

这款相机只有14336像素，但是编辑图片非常有意思——可以说是NDS摄像功能的始祖。

超级Gameboy

[illegible]并有其他贴心有趣的[illegible]

超级Gameboy2

GB主题周边

GB泡泡糖

GB钱袋

GB T恤

以GB作为主题的周边太多啦：GB娃娃、GB靠枕、GB T恤、GB钱袋、GB泡泡糖……

非常可爱的GB布娃娃

GB的成绩

2000年，GB的累计销量为1亿台，而根据任天堂官方的数据，截止到2007年3月末，GB的全球销量约1亿1842万台，其中日本销量为3243万台，日本国内约有1200种GB用游戏软件发售。

GB的趣事和传闻

GB是掌机家族的老牌明星，身为明星，自然少不了种种传闻，当然很多传闻还是经得起推敲的，譬如质量方面，当初学生时的笔者年少气盛，骑自行车上人行道时从来都是抬前轮直冲上去，结果一次抬前轮的时间没算准，车轮直顶到马路牙子上，本人随着惯性飞出去了，口袋里的GB也顺着我摔出的方向甩出一米外结结实实地拍（不是摔，就是带着惯性的拍）在水泥地上。捡起来，发现除了正面右[illegible]一点事[illegible]看传闻。

社长摔机

这是GB开发时的事，在横井军平将GB样机拿给山内社长过目时，社长左瞧右看了一会，然后手一松，啪嗒，样机摔在地上——摔坏了。山内老爷子的理由是"这个产品得做好被孩子粗暴对待的准备"，就这样摔啊摔，一直摔到GB从两层楼掉下也摔不坏为止，才决定正式发售。听起来有点不可思议，但GB的质量早已被很多粗心的玩家验证过了。

▲中年时的山内老爷子。

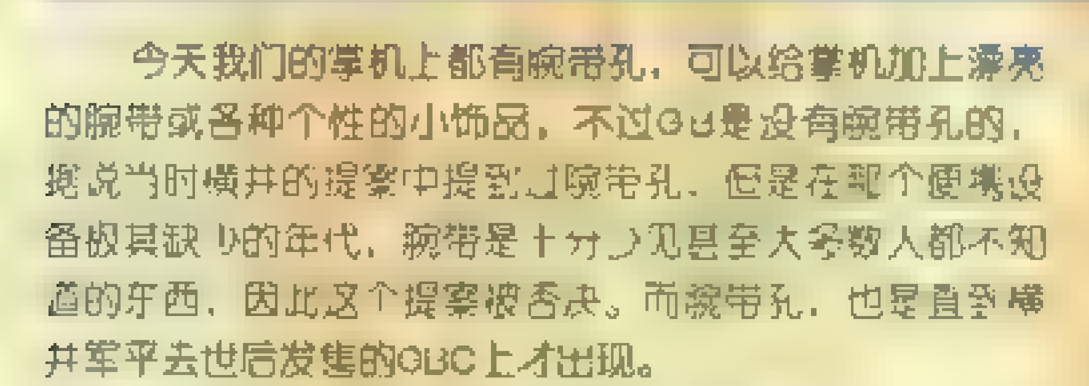
战火中的幸存者

GB很成功的一点便是进入了美国军方，海湾战争时的美国军方便给这些远在异国执行作战任务的美国大兵们配备了GB，以缓解大男孩们的思乡之苦。后来人们在清理一座被炸毁的建筑中，发现了一部外壳被烧变形的GB，这没什么奇怪的，毕竟是塑料外壳，真正神奇的是这台机器竟然丝毫不耽误运行游戏！目前，这部GB在纽约的Nintendo World商店里保管并展示，在Google输入"Gameboy Damaged in Gulf War"便可搜索到关于该款GB的视频。

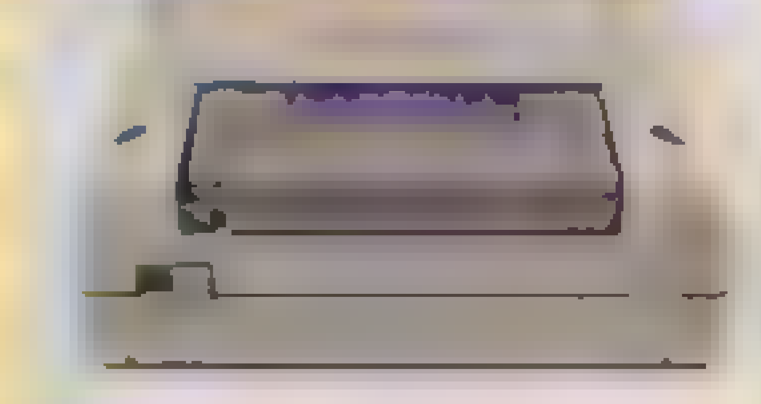
真金钻石珍藏版Gameboy

Gameboy无论是从主机造型来说，还是从其游戏来说，都透漏着一股质朴的气息，可偏偏有人就喜欢把GB弄得披金衣挂钻石——搞这个名堂的是瑞士一家名表网站，如此包装GB的价值达到25,000美元。不知道现在有没有卖出去，卖给了谁，不过笔者感觉穿上豪华套装的GB，实在是太俗太不好看了。而且，总联想到汉代皇帝入殓时的那身金缕玉衣……

腕带孔

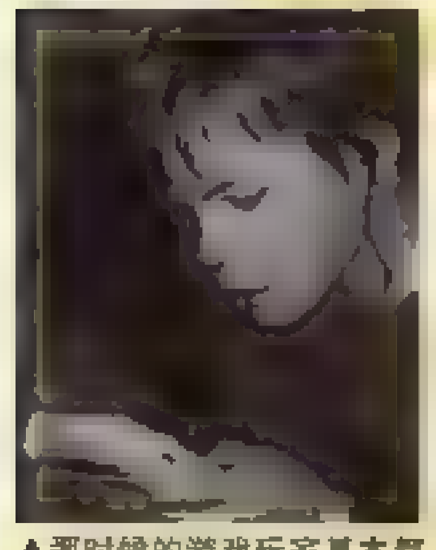


今天我们的掌机上都有腕带孔，可以给掌机加上漂亮的腕带或各种个性的小饰品，不过GB是没有腕带孔的，据说当时横井的提案中提到了腕带孔，但是在那个便携设备极其缺少的年代，腕带是十分少见甚至大多数人都不知道的东西，因此这个提案被否决。而腕带孔，也是直到横井军平去世后发售的GBC上才出现。



▶回想下，GB还真的没有腕带孔啊。

性别歧视



▲那时候的游戏玩家基本都是男孩子。

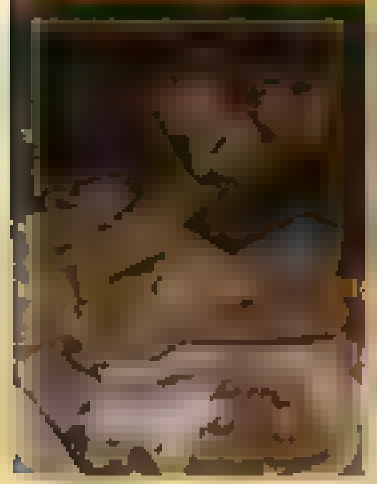
Gameboy这个名字直译过来就是"游戏男孩"，为什么会叫"男孩"而不是叫"孩子"？因为"boy"叫起来酷一些，也应该和当时玩游戏的女生极少有关吧。毕竟那个时代玩游戏基本是男孩子的专利，任天堂姑且这么叫之，玩家也就姑且玩之，可偏偏有人揪着这个"boy"较真之，而且较真出了"性别歧视"这个话题——这便是当时在英国闹出的事件。

英国以厚重的绅士礼仪而闻名于世，与之相伴的便是某种过分的认真，然而在那个时候，在女孩子玩游戏这个问题上英国也不比其他国家好到哪去，而对于那些致力于将女儿培养成端庄淑女的父母来说，让女儿一头扎进绿色的小屏幕里去打打杀杀也不太好接受，最终，这个"性别歧视"风波不了了之。

巨大Gameboy？Gameman！

Boy长大了会变成Man，那Gameboy长大了会变成啥？老美一群很有想象力和创造力的骨灰级掌机玩家告诉我们：Gameman！其实早在好几年前，网上就已经有一个老头玩超大Gameboy的图片，而做这个大玩意的家伙们还有名为"Gameman"的网站专门介绍这个，包括实际演示画面、甚至各个零件及装配过程，而对应的游戏已达到了5款，分别为《俄罗斯方块》、《超级马里奥大陆》、《口袋妖怪 红》、《塞尔达传说 梦见岛》和《星之卡比》。下面我们通过图片来感受一下这种震撼吧

◀该网站设想的有任天堂标志和主机LOGO的主机图。



▲巨大GB——Gameman的装配过程。

▲大家都很熟悉的玩巨大掌机的老爷子——原来是改装这个大家伙的人的老爸。

▲Gameboy和Gameman的体积区别。

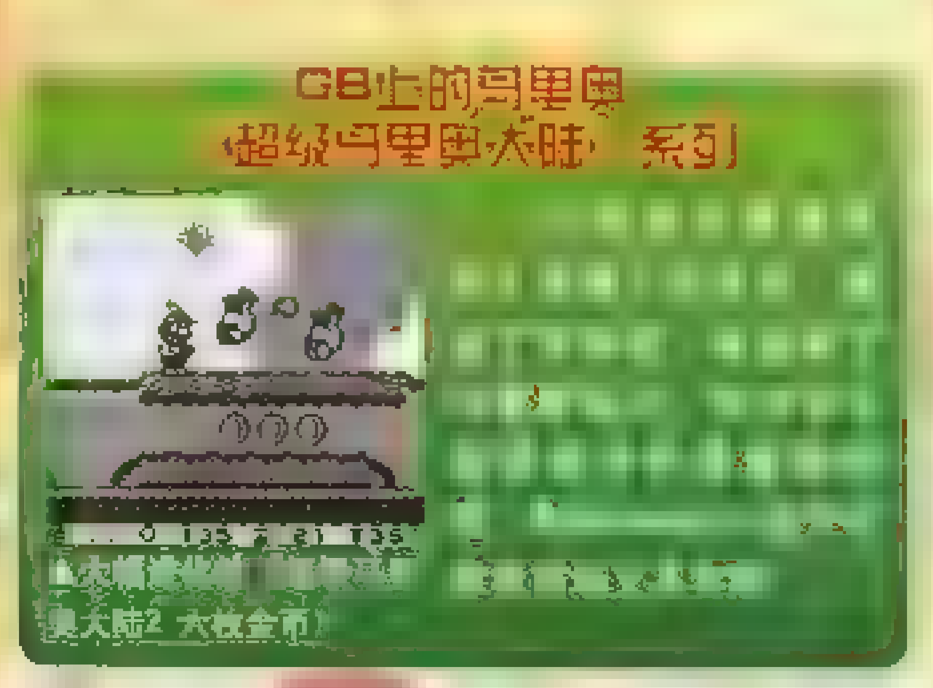
▲给这么大的GB换卡带貌似是体力活。

▲好大的《口袋妖怪 红》！

GB软件英雄榜

前面我们说了，截止到2007年3月末，仅在日本推出的GB游戏就达到了1200多款，这1200多款中不乏给玩家留下激动印象的精品大作。下面的游戏及系列则是精选中的精选，其中有的在掌机上开辟了另外一块新天地，有的则起始于GB之后在各大平台上开花结果，这些作品给GB时代走过来的玩家留下了美好的回忆，很多即使现在玩起也会体会出乐趣。以下排名不分先后！

GB上的马里奥 《超级马里奥大陆》系列



……奥大陆2 六枚金币》

有可屏幕的斗士传说 《热斗》格斗系列

……耀眼的明星

早期GB的三大柱鼎RPG系列

……《ONI》和《阿鲁沙》这三大系列

《魔界塔士》系列

Square旗下大作之一《魔界……》在GB上推出并引起轰动，共有三……领域的第一款RPG，意义非凡

ジプシー
バタフライ

たたかう
にげる
おまかせ

▲由于有中文版而为广大玩家熟悉的《沙加3 时空的霸者》

《ONI》系列

二人は
「ああ」

……诞生……年的《ONI》系列，则是以日本的鬼怪妖魔为题材，和风十足。《ONI》系列由Banpresto制作，在GB上总共开发了5作

《阿鲁沙》系列

《阿鲁沙》系列的一大特征就是一改男子汉闯天下的旧世界勇者传说的惯例，让公主和她的少女随从们去打倒大魔王，在GB上共推出三作

♥ ホテル ♥
いらっしゃいませ・・・。
ただいま まんしつです。

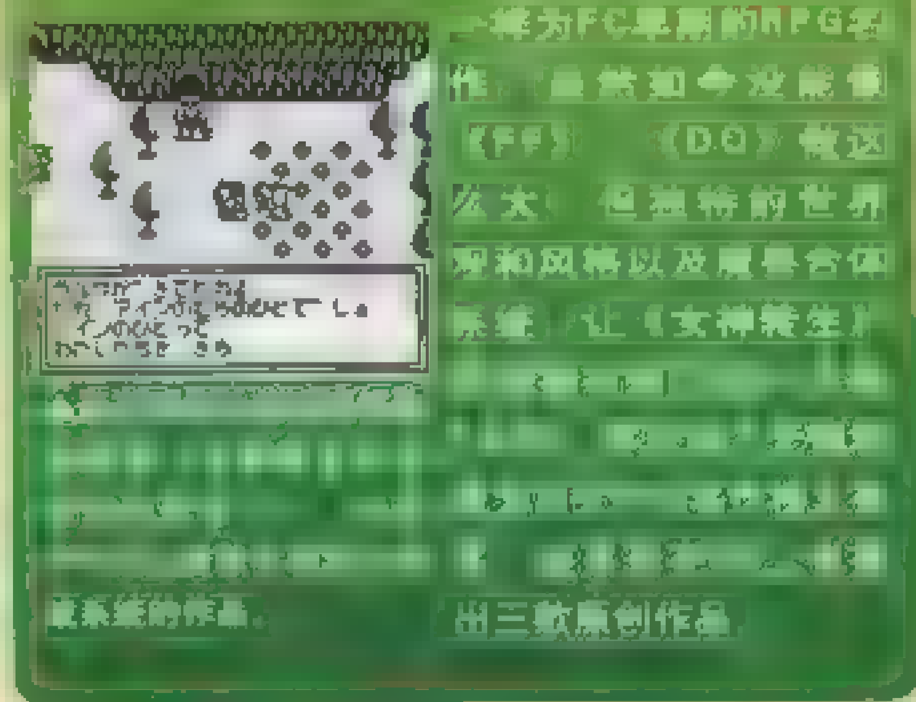
▲主人公……

黑白世界的动作冒险双雄
《圣剑传说 最终幻想外传》、《塞尔达传说 梦见岛》

大概是受限于机能，GB上的A·RPG并不多，但却有《圣剑传说》和《塞尔达传说 梦见岛》两大经典。前者发售于1991年，原本计划在FC磁碟机上开发，却因为FC磁碟机的退出而中止，数年后改为GB版。后者虽然没有塞尔达公主登场，但仍然成为《塞尔达传说》系列……

诡异风格RPG之掌机版
《女神转生外传》系列

《女神转生》系列和《FF》、《DQ》一样为FC早期的RPG名作，虽然如今没能像《FF》、《DQ》般这么大，但独特的世界观和风格以及魔兽合体系统，让《女神转生》……

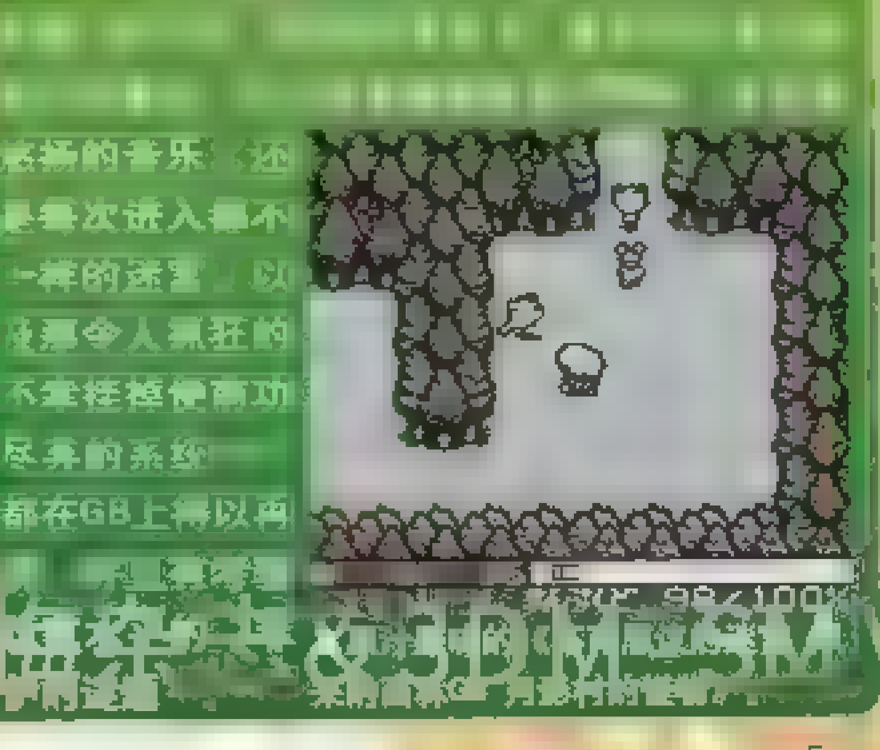


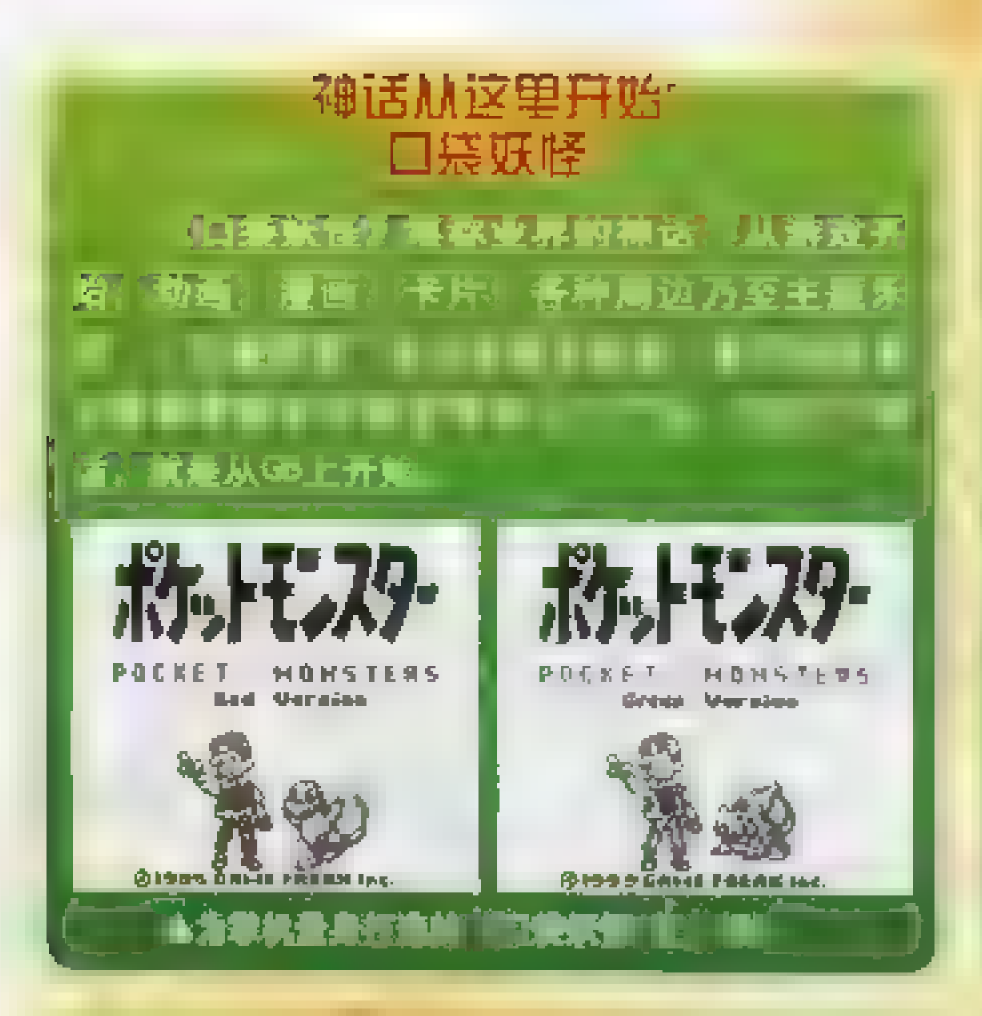
……系统的作品。……出三款原创作品。

西林的掌机不可思议迷宫冒险
风来之西林GB

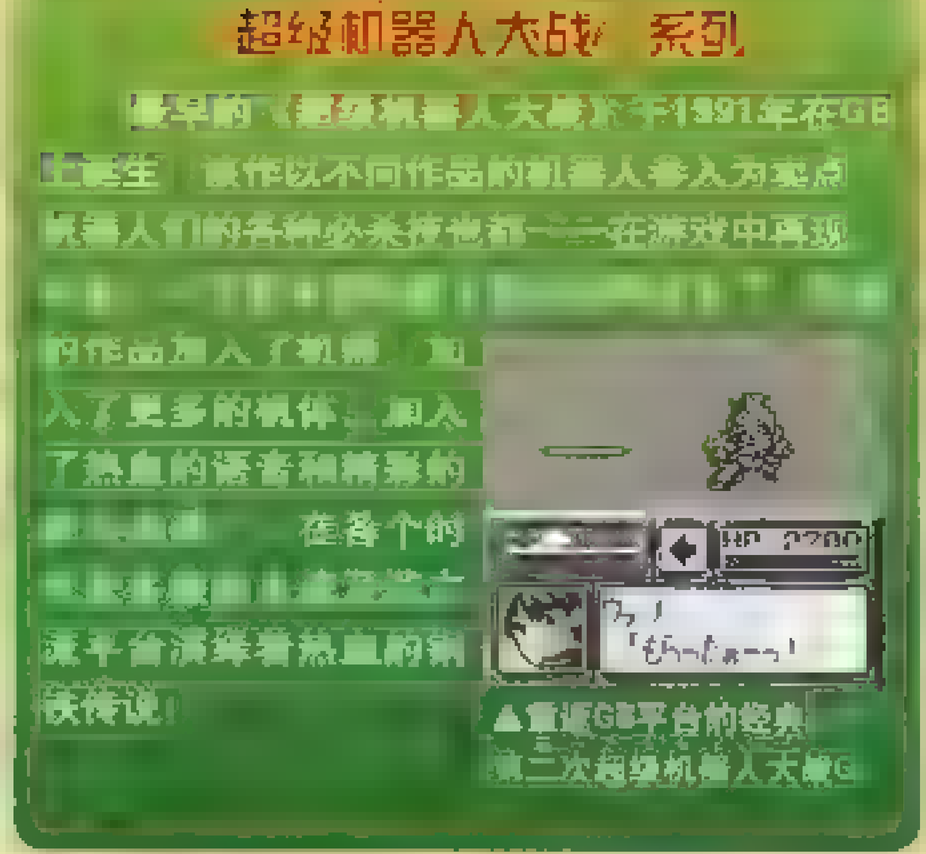
《风来之西林》系列，是继Chun Soft的……

……悠扬的音乐……每次进入都不一样的迷宫，以及令人疯狂的……不会轻轻松松地成功……尽异的系统……都在GB上得以再……

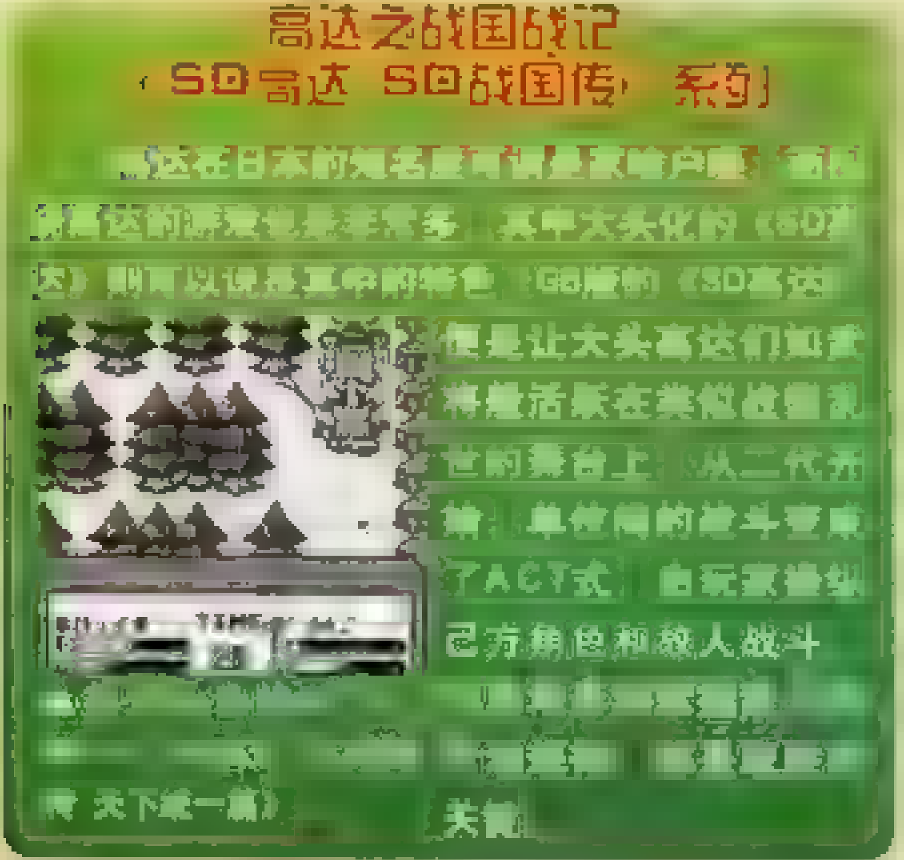




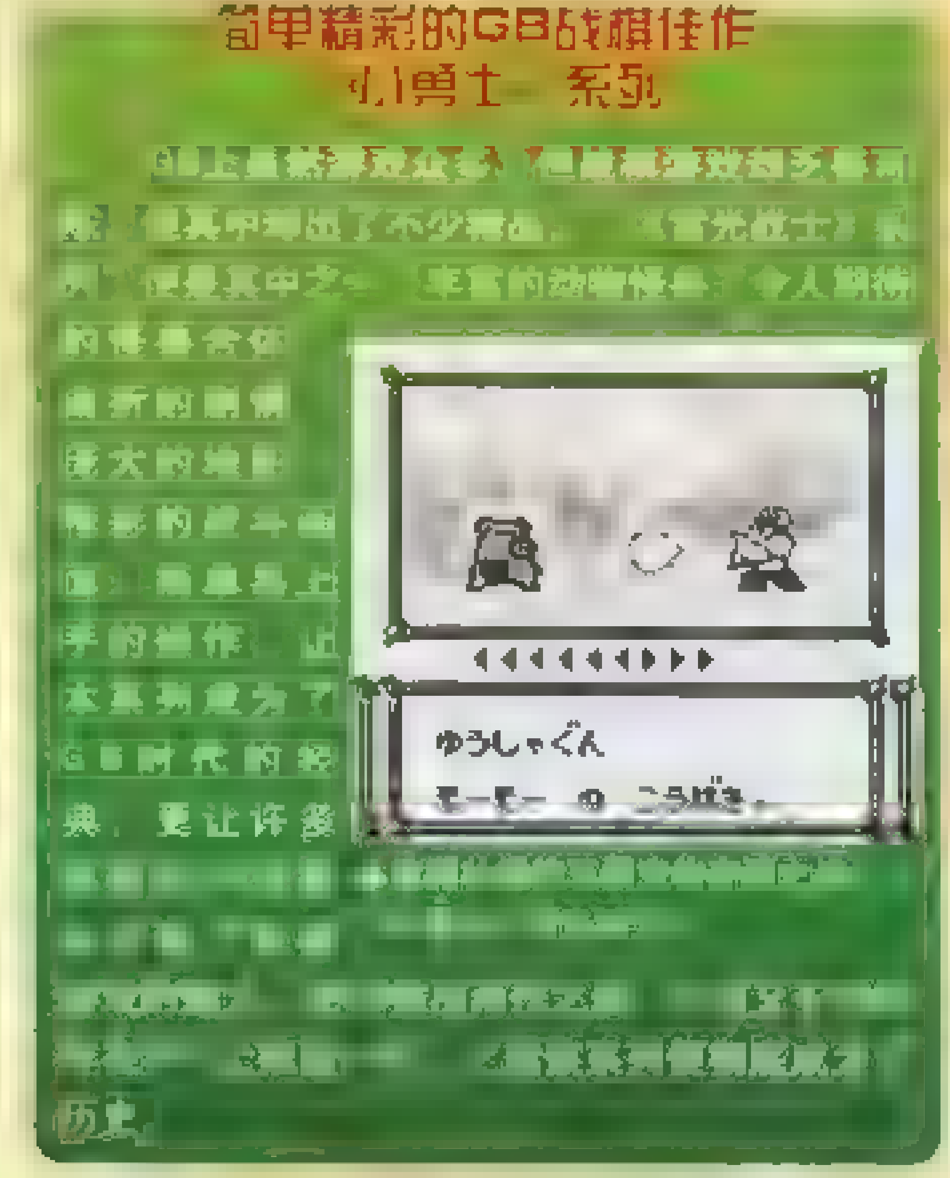
神话从这里开始
口袋妖怪
ポケットモンスター
POCKET MONSTERS
Red Version
ポケットモンスター
POCKET MONSTERS
Green Version



钢之魂的火种
超级机器人大战 系列
在各个的
流平台演绎着热血的钢
铁传说！
▲重返GB平台的经典
第二次超级机器人大战G



高达之战国战记
（SD高达 SD战国传）系列
便是让大头高达们如武
将般活跃在类似战国乱
世的舞台上。从二代开
始，单纯的战斗变成
了ACT式，由玩家操纵
己方角色和敌人战斗



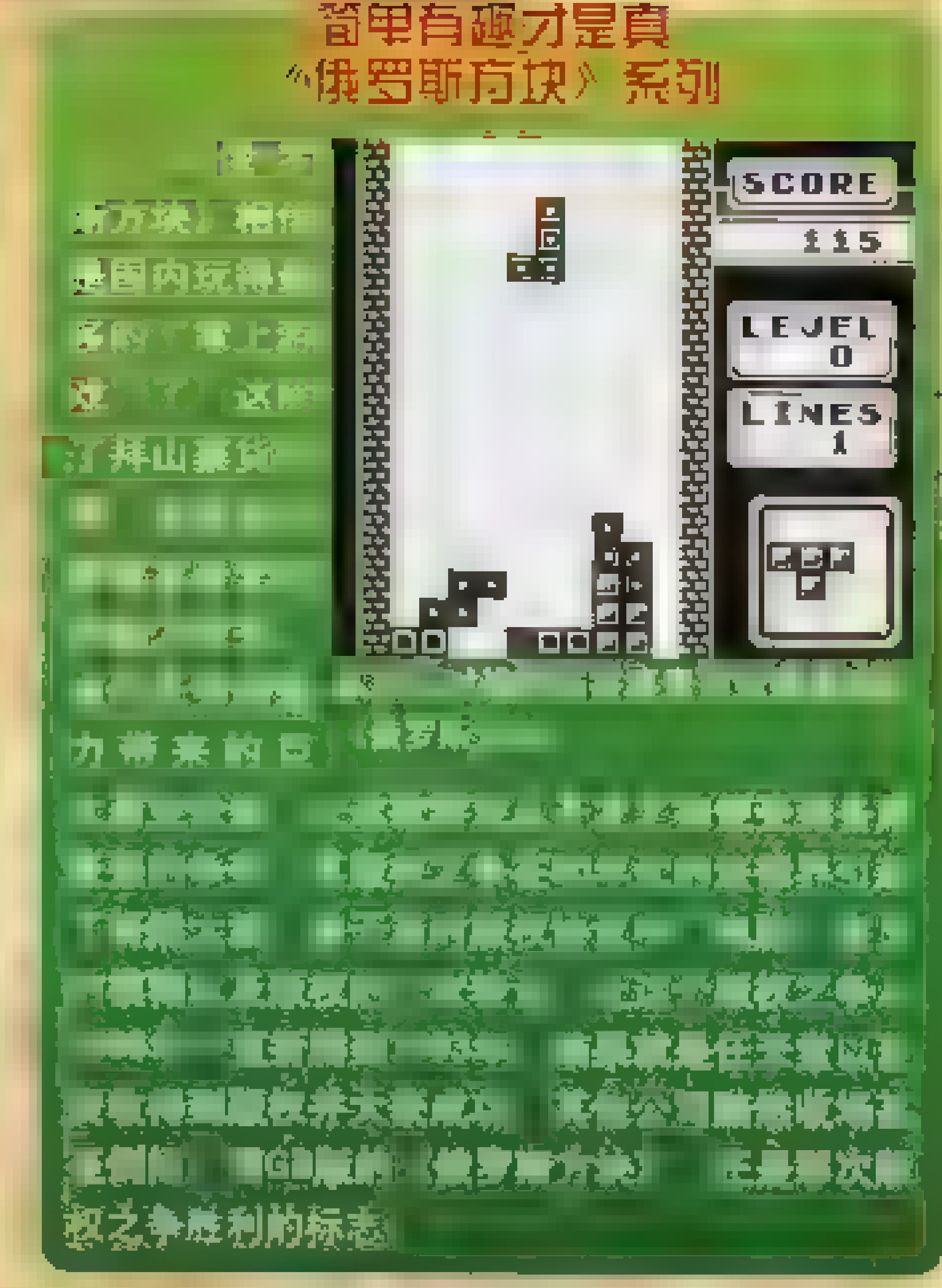
简单精彩的GB战棋佳作
小勇士 系列
ゆうしゃくん
历史

口袋里的战争
GB大战争 系列
4
8
等等特点也延续至今

掌机上的牧场生活
牧场物语GB
不同于
タマゴをうんでくれなくなるからな
ぜったい、わすれてはいかんぞ。

方寸世界的青涩回忆
《口袋恋爱》系列

简单有趣才是真
《俄罗斯方块》系列



权之争胜利的标志

征战掌机的精版游戏经典

1P 004450 2P 000000

TIME 591

KIRBY 000000 ×04

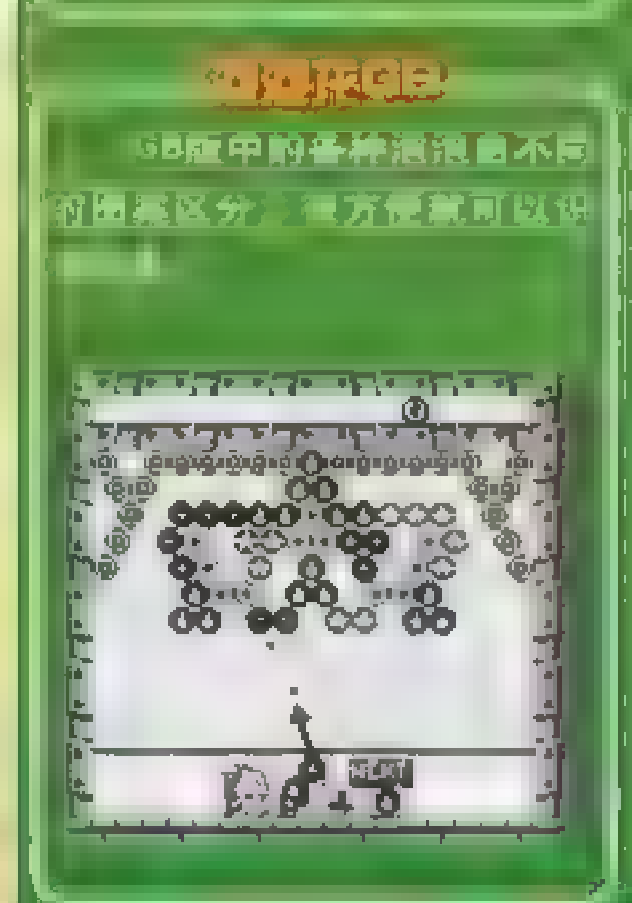
休闲精品

……（咸蛋超人）……过关以及失败后的动画……

大鱼吃小鱼

……题材的休闲游戏……吃小鱼赚大……玩起来很是紧张刺激……

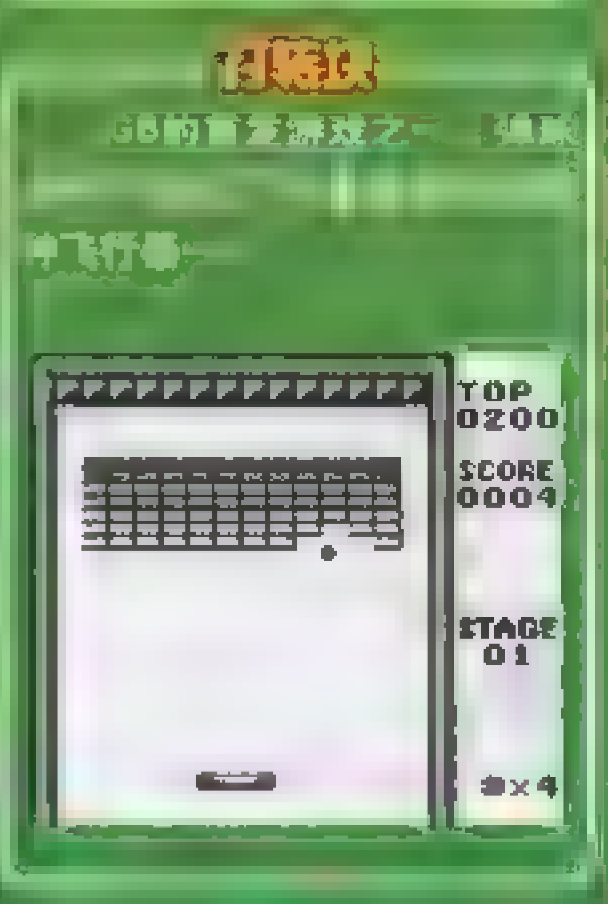
GB版中的各种泡泡鱼不同……区分……



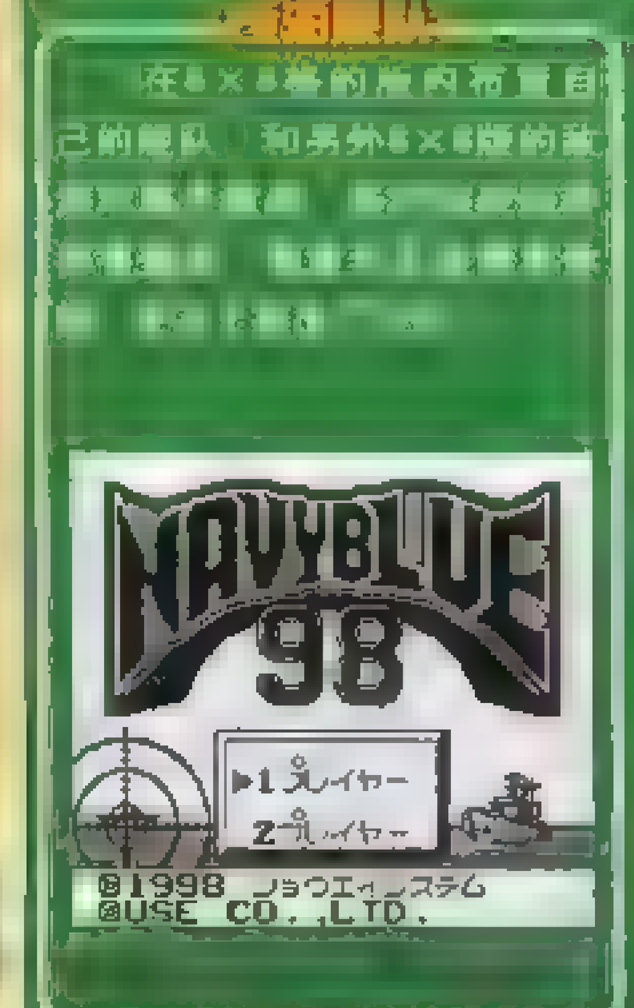
GB上有不少……作主角的……在一起可以消除外……

打砖块

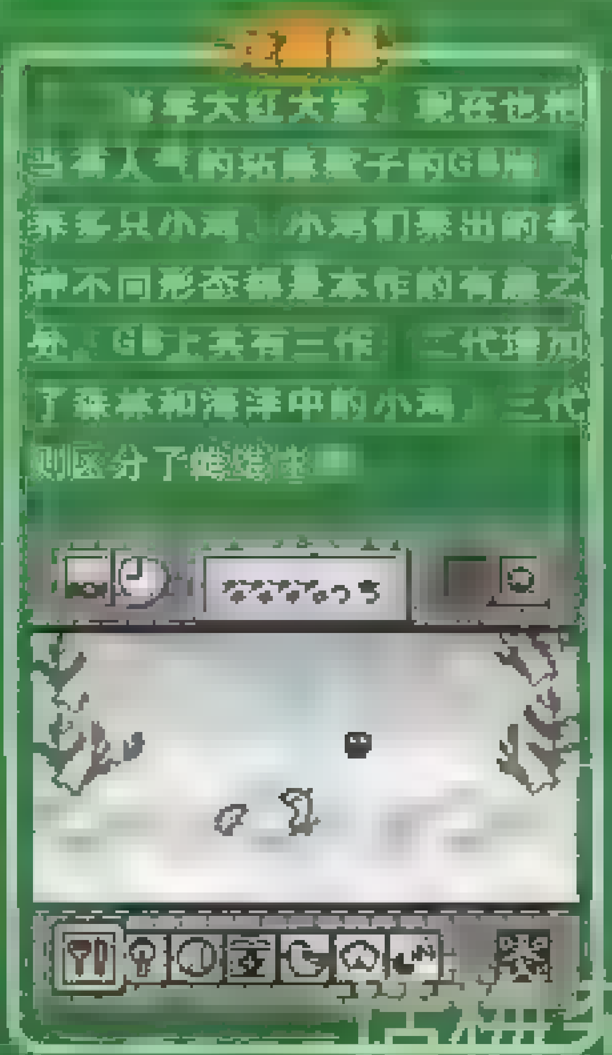
GB的……游戏之一……神飞行物……



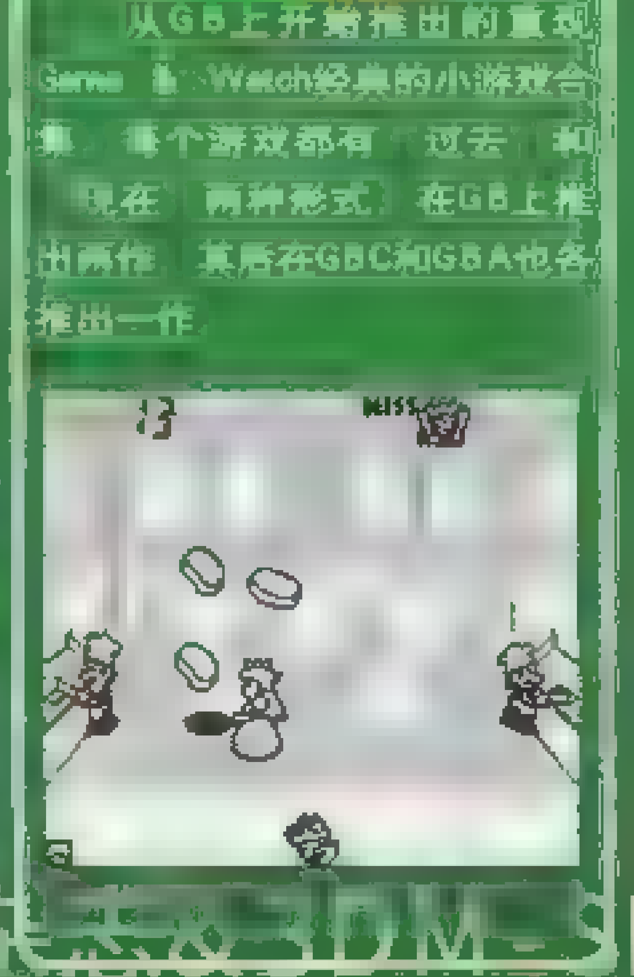
在8×8格的海面内布置自己的舰队，和另外8×8版的敌……



……当年大红大紫，现在也相当有人气的拓麻歌子的GB版……养多只小鸡，小鸡们养出的各种不同形态都是本作的有趣之处。GB上共有三作，二代增加了森林和海洋中的小鸡，三代则区分了雌雄性……



从GB上开始推出的重现Game & Watch经典的小游戏合集，每个游戏都有“过去”和“现在”两种形式，在GB上推出两作，其后在GBC和GBA也各推出一作。



我与GB的故事
小编谈GB

关于GB的回顾我们就介绍到这里，最后请各位从GB时代走过来的小编们来谈谈他们的GB吧

LIKY

说起自己与GB的结识，最早也是因为初中时班上一位有钱的同学，当时GB在国内还属于稀罕物，他老爸从日本给他带回来一台，于是我们有幸能玩到，几个同学轮流找他借过来玩。当时有两盘卡，一盘《幽游白书》，一盘《吞食天地》。印象最深的是玩《吞食天地》，因为那时自己第一次玩RPG，当时国内FC上的"文字卡风潮"还并未流行。《吞食天地》的游戏方式引起了我极大的兴趣，不过当时一不懂日文，二没有攻略，就这样磕磕碰碰竟然还一直玩到了三顾茅庐，然后就被死死地卡住了。我还以为是之前哪里情节漏掉了，于是又从头开始玩，结果还是卡在那里……玩过的人应该还记得那里需要按住A键进入隐藏的茅屋拜访诸葛亮，但当时不懂日文的我哪里知道呢？周围的几个同学也全部卡在这里，记得有一次我从一个同学手中拿过游戏，看到里面的角色等级已经被他练满了，但人还是卡在那里，实在佩服他的耐心。直到在两年后看了一份攻略，这个怨念才终于解除。

之后的日子，通过同学借了不少GB游戏玩，包括《马里奥大陆2》、《第二次机战G》、《ONI V》等等优秀游戏，对GB的兴趣也是越来越大，做梦都想拥有一台，可惜……没钱。直到1997年的时候我才真正拥有了自己的GB，一台黄色的超薄GB，我以非常低的价格从一个朋友的朋友那入手，同时入手的还有一盘16合一的"超强合卡"，包括有《热斗95》、《银河战士》、《雷光战士2》、《阿蕾莎》等。记得我拿到机器的当天，一直玩到凌晨3点多，简直爱不释手，要不是第二天还要上课，我想我会玩一个通宵……那时候自己也刚上大学，时间充裕，有了这台机器的陪伴，每天都无比快乐。由于我总是一回到寝室就躺在床上开始玩GB，同寝室的兄弟就干脆给我起了个外号叫"GB"（笑）。

后来寝室的一个兄弟在我的感染下也买了一台GBP，然后寝室掀起了联机潮，《热斗 96格斗之王》、《马里奥医生》、《网球》、《俄罗斯方块》都是热门对战项目，大家常常对战到寝室熄灯才罢休，那实在是一段快乐的日子。再后来，GBC发售了，我也顺利升级，玩到了更多的优秀游戏。大学4年，是我玩GB最疯狂也是最快乐的时期，那个时候玩游戏很认真，几乎每个游戏都要研究透才罢休，看看现在的自己，已经变得越来越浮躁，虽然有更多的游戏可玩，但却玩得越来越肤浅，越来越挑剔，很多游戏都懒得碰。科技不断进步，主机不断进化，游戏画面变得越来越炫丽，当年的我们还无法想象捧在手上的掌机能进化到今天的这个模样，现在的玩家要比以前幸福得多，但对我来说，当初那个朴实的GB带给我的游戏世界却是最精彩的

羽纹

GB是我最喜欢的掌机之一，那时候自己还在上初中，由于当时零花钱不够，想买台机器可不是件容易的事儿。好在同桌也是个游戏迷，于是两人便齐心协力、掏空积蓄拿下了一个"砖头机"。依稀记得当时两人就这么一人玩一人打掩护在老师的眼皮底下津津有味地享受着游戏的乐趣。不过好景不长，最终有一天晚自习由于我们两人都"麻痹大意"玩游戏时被班主任逮了个正着，GB不是被没收，而是被当场砸了个粉碎。（被没收机器的各位，你们还算好的，至少机器还能拿回来……）事发之后不仅通报了家长，而且我和同桌也被调了位置。接下来嘛不说也罢

要说自己最喜欢的GB游戏非《第二次机器人大战G》莫属，通了记不得有多少遍。另外还有"《热斗》系列"当时也是玩得不亦乐乎。哦，对了，最近有款GB游戏被俺提上了攻略日程，那就是《龙珠Z 悟空激斗传》，不过不知道何时才会有空来玩。

盲先知

虽然我最早接触的掌机不是GB（曾经有台G&W），不过说起"启蒙性"，还是GB对我的掌机生活的影响更大一些。记得最早接触GB已经是初中要毕业的时候了，一天放学时，几个同学凑在一起不知道在看什么，我凑过去一看，原来他们拿着台游戏机在玩《魂斗罗》！虽然画面简陋，不过在当时看来，这样的游戏能拿在手上玩已经很了不起了。后来没事的时候也会把同学这台GB借过来玩，他的卡是一盘包括了N个游戏的合卡，不过却有一个问题：玩游戏时会把其他游戏的进度覆盖掉，头天玩《三国志》辛辛苦苦打下了曹操的城池，结果第二天另外一个同学玩了玩《马里奥》，我的天下立刻就消失无踪。结果就是虽然不少同学都玩上了GB，但是大家一个通关的游戏都没有……后来上了高中之后，有个同学总是买了GBC放在宿舍里，这时接触了不少好游戏，《热斗》、《魔界塔士》、《风来之西林》……不过给我印象最深的游戏还是《瓦里奥大陆3》，那时经常为了解开一个机关一直奋斗到电池耗尽，最后一共用了几个月的时间才把游戏中所有的隐藏要素都收集到。现在想来，GB可以说是把我带进了掌机世界的领路人啊。

洋葱

第一次与Gameboy见面是小学某次去同学家玩时，当时的自己除了街机、FC和山寨俄罗斯方块机外根本不知道还有其他游戏机的存在……在好友的指导下玩了一个动作过关游戏，爱不释手。

之后，某天放学后突然在家附近的某店中发现了Gameboy的身影，兴冲冲地跑进店去询问价格，结果店主一报价我就傻了。当时还傻乎乎地以为这东西的价格应该就比小摊上的俄罗斯方块机贵一点…… 于是只好作罢，真正拥有属于自己的Gameboy已经是快上中学时的事了。

乌冬

其实我接触GB还蛮早的，大概是在小学五六年级的时候，起初是在电视上看的广告，接着过了不久就有同学把GB带到了学校里来玩了，起初还以为是和"G&W"是一样的东西，但借来一玩之后马上就被吸引住了，小小的一台机器竟然可以玩那么多游戏，并且还可以像FC一样换卡带，从那时候起自己就下定决心一定要买一个。上了初中后终于有了自己的机器，不过那时候对游戏的认识还仅限于动作和格斗游戏，《马里奥》、《洛克人》和《热斗》一直是常玩的系列，虽然也有接触过一些很经典RPG，但是因为语言的障碍最终都没有玩下去，直到接触了《口袋妖怪》后，才彻底改变了我对RPG的看法，从此对这个系列一发不可收拾……想想我现在爱玩的游戏大部分都是从GB时代培养起来的，像是"《口袋妖怪》系列"、"《机战》系列"等等，如果没经过GB时代，也许我的游戏人生就会缺点什么了。

雷伊

▲"砖头机"是很多玩家对GB的戏称，这块则是真正的GB砖头。

我接触GB算是较晚的，那时大概已经上初三了，买GB的钱是考试成绩不错而从家人那里得到的奖励。其实一开始倒也并不是特意拿了钱去买GB的，只是因为当时也没有其他特别想要的东西，所以就买个掌机玩玩吧。在此之前，我还一次都没有接触过插卡式掌机。

买的机子是与信代理的行货绿色摩托……想买的卡带当时在《瓦里奥大陆》和《洛克人》之间纠结了一会，最后还是选择了前者。其实初三时升学压力大，机子买回来也没多少时间去玩，甚至《瓦里奥》还没有通关机子就被强制没收了。上了高中又买了家用机，GB借给了同学，自己玩的时间很少。GB真正发挥作用是在我上大学住校后，不过由于长时间借给同学，当时的机子已经破烂不堪，后面的电池盖也已经断裂。不过当时闲得慌，也只能将就着用手托着电池盖第一次把《马里奥》打穿了。那时我才发现，这砖块一样大的绿色盒子真是太有意思了。后来又陆续买了《心魂回忆》、《口袋妖怪银》。GB上我一共就玩了这三个游戏，之后就是GBA的时代了。

马修

看这篇文章的如果是《掌机王SP》的老读者，应该对我接触GB的经历很熟悉了。因为爱玩格斗游戏，可去街机厅又打不过别人，买家用机的话在家又抢不到我用电视，所以自带屏幕、便于藏匿便于携带，又有那么多包括格斗游戏在内的好玩游戏的GB，实在是太适合我了。然而即使是400元钱对于当时一个普通家庭的高中毕业生来说也是巨款，于是就打算跟同学的老同学借GB玩，无奈那厮一毛不拔，我使尽浑身解数也没能把GB从他身边借来。还好，上大学前父亲给我300元，让我换身行头，我呢，是先斩后奏地偷偷买了GB，掌机生涯就此开始。

▲马修通关的第一款"文字类游戏"——《魔法骑士》

GB留给我的回忆实在是太多了，在玩GB这一年半中，我充分地领略了FC、SFC这些我以前从未接触过的游戏的魅力。第一款通关的FC是《魔法骑士》，第一款通关的SFC是《三国志》……。而在此之前，我无非是在PC上玩拳皇四强，或者在电机房、街机厅玩一些当时流行的格斗游戏。而一年半的时间，我玩的游戏几乎超过了之前所有玩过的游戏的总和，虽然那只是几十个和十几个的关系。

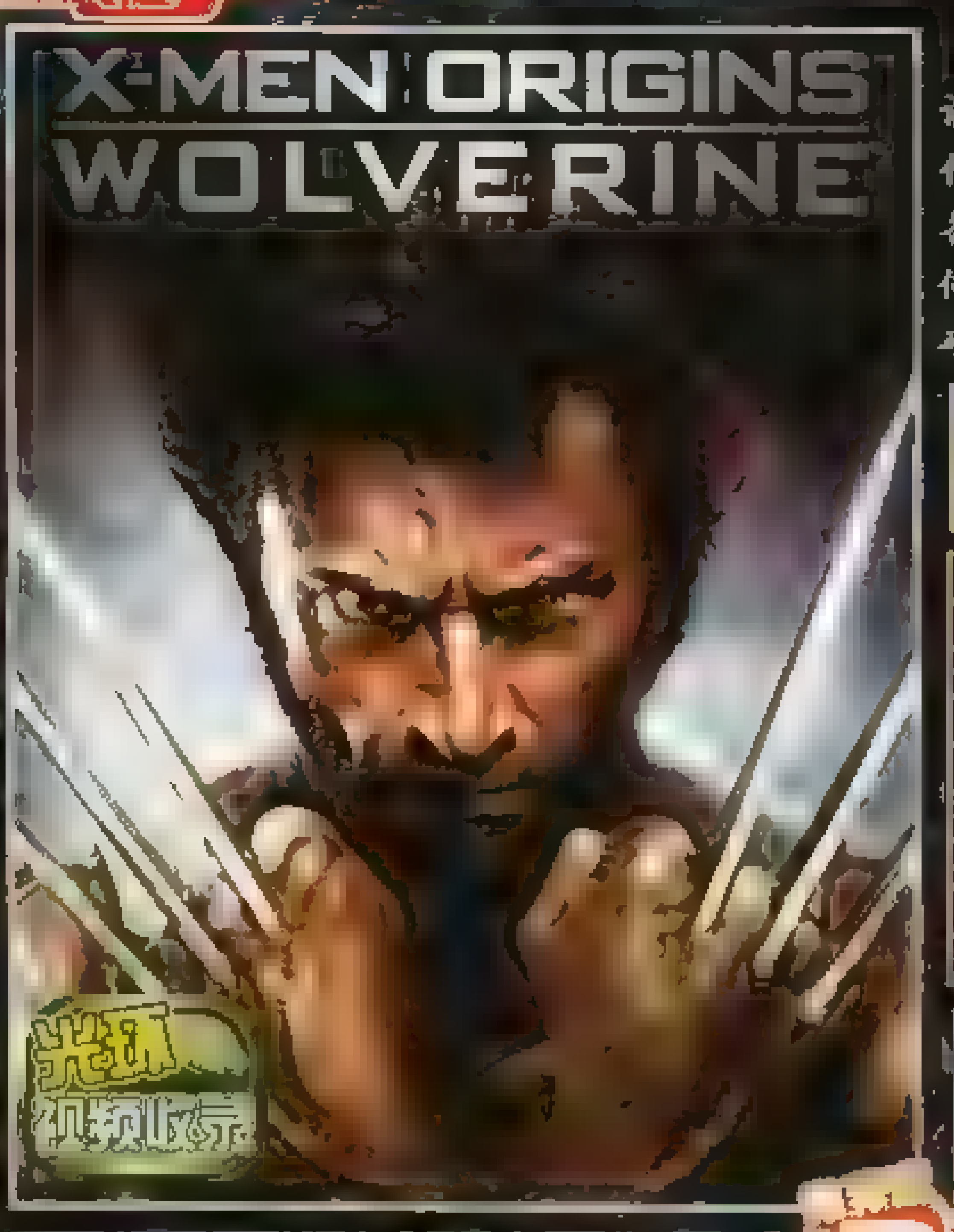
2008年末，买了GBC后又因为需要钱讨好某个特别在意的女生，就把GB以200元卖给了高中同学，结果是200元很快花光，而那女生和我也不了了之。空剩下一段用200元卖掉承载自己无数美好记忆的惆怅。其后每每看着自己接触掌机以来所有退休的和现役的所有掌机中唯独缺少了最开始带给我无数快乐和感动的GB，心里总不是滋味。以至于去年在网上闲逛时曾经动心再买一台二手GB来弥补这份缺失，但想想还是作罢，承载记忆的载体无可替代，让那份遗憾和那份美好一起留在心底吧！

▲GB对于我，别了……

写到这里，本辑的专题企划就结束了。本以为笔者作为一个过来人，一个对GB有深厚感情的老玩家，写这篇文章应该手到擒来，然而实际写时才发现，原来自己不了解的还有很多，也只能拿出熬夜通宵的干劲赶制出来啦。时间篇幅有限，文中不足疏漏之处还请各位多多担待。

谨以此文，献给所有陪伴我的掌机玩家们

文 饼佳 美编 张悯



X战警前传 金刚狼
X-Men Origins Wolverine
PSP

B

最近来自电影改编的游戏可谓一浪高过一浪，其中呼声最高的动作游戏《X战警前传 金刚狼》也已在各平台上全面开花。游戏素质究竟如何，我们就读者最关心的PSP版进行了研究，快随我往下看吧！

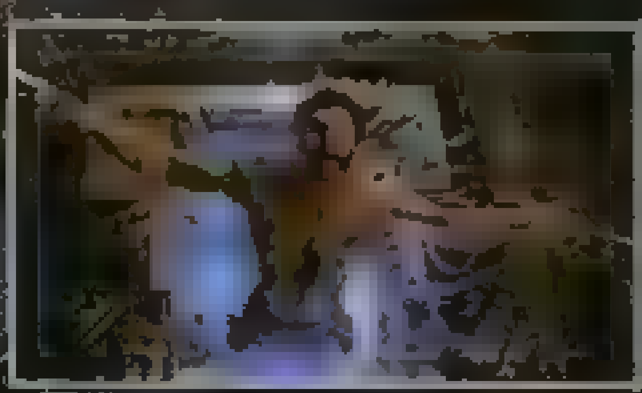
操作方式

按键	说明
□	轻攻击
△	重攻击
○	追踪攻击
X	跳跃
L	捕捉攻击
R	闪避
滑杆	控制行走
十字键下翻	[illegible]

▲屏幕左上方绿色的血槽会自动回复，其下方为金刚狼的技能槽。

故事背景

本作的剧情讲述的是金刚狼的神秘过去，直到最终成为真正金刚狼的坎坷经历。金刚狼原名詹姆斯·豪利特，因为误杀了自己的亲生父亲，丧父之痛和愤怒彻底激发了他的潜在超能力，他的双拳上居然长出了锋利的骨爪。之后却又遭遇心爱之人惨遭被剑齿虎杀害的悲剧。后来一个将变种人改造成为政府服务的武器的“X武器”计划”疯狂诞生，而詹姆斯和他的宿敌剑齿虎也被列入了计划之中。



接受改造后，他的身体变得更加坚不可摧，且骨爪也进化成了更令人不寒而栗的钢爪。为了让詹姆斯“忠诚”地为组织服务，他们还残忍地将其洗脑。醒来后他杀死了组织研究人员后逃跑，并将自己重新起名为“金刚狼”，从而开始了自己惊险的X战警生涯。

菜单模式介绍

故事模式中共包含16大关等待玩家挑战，全部通过后会开启Recall模式，在此模式下，玩家可任意挑战16大关中的任意关卡；特典模式里收录了7大选项，起初尚未……开启：①原画设定稿鉴赏：收录了游戏众多的

人设及场景手稿供玩家欣赏，②动画欣赏：收录了游戏中所有高素质CG过场动画，非常华丽；③语音收录：收录了游戏中的所有语音，可任意选听，是恋声癖们的不二之选；④造型选择：玩家可在8种不同的金刚狼服装造型中任意选择并装备其中一种；⑤操作一览：详细解说游戏战斗时的键位操作方式；⑥奖励模式：此模式下提供了6种难度的任务挑战，全部挑战成功后便可开启游戏中的无限技能槽，可在战斗中任意发动技能。

▲收录于特典模式中的东西永远是FANS的最爱。

战斗研究与心得

5种实用攻击方式

□□□△（实用4连击）	[illegible]

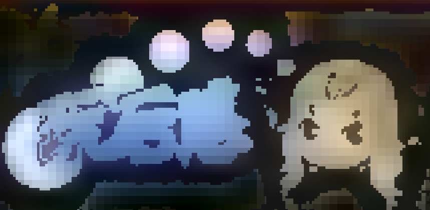
▲金刚狼野兽般攻击的“快”、“准”、“狠”被体现得淋漓尽致。

技能

游戏中虽然只有一种技能，但此技绝对强大甚至逆天（击败故事模式第6关的BOSS后自动习得）。当金刚狼不断攻击或被敌人命中后便能不断积攒技能槽，且金刚狼的攻击力、攻击速度以及回复速度都同技能槽积攒量成正比。当积攒满两格以上后便可发动逆天的时间衰减技能，具体效果为：敌人的速度全部减慢（几乎静止），而金刚狼的速度和攻击力却陡然剧增，攻击力约为普通状态下的10倍，非常变态。

战术思路

打满任意一种4连击后，迅速按○键进行追击是常用的打法。其中△△△（3次强力攻击）接○（追击）再接□□□□（普通4连击）为最强打法，连击数多、威力强大且动作华丽。对付BOSS时最无敌的一招便是充分利用技能，具体战术为：故意被命中几下来快速积攒技能槽以便发动技能，发动后只要有效打击BOSS四次便可至少削减其至少1/3的HP。如此循环可速杀之，需要注意的是故意被攻击时要见好就收，按R键灵活躲闪才是王道（无视硬直，任何状态下，按下即闪，非常好用）。



不是所有电影所改编的游戏已摆脱从过去只对已上映且录房大卖的神片下手转变为电影上映前保驾护航的预热造势，本作也无疑是这种大趋势下的商业产物，虽然此类游戏总是逃不过大侠的通病不说，本作的很多地方还是可圈可点的，手感好、动画精彩。只是那未述“好用”的技能几乎等同于老金之神乎其神般的演出效果之太那个啥了吧……

▲活用技能，稳扎稳打，BOSS就死定了！

文 阳光宇[illegible]
编 胧月
美编 [illegible]

[illegible]

永恒大陆提尔纳诺 悠久之仁

PSP

光盘视频收录

史上变数最多的RPG

虽然游戏有着不少的缺点，但是那些只是表面上的东西，而游戏真正的内涵就在于这个“剧本自动生成系统”，可以说笔者也正是冲着这个系统才能容忍上述的种种缺点来玩这款游戏，用黄月英（外表不佳的才女）来形容这款游戏是再适合不过的了。游戏开始创建人物的时候需要玩家按照自己的喜好来输入10个0～9的数字，根据输入数字的不同，不但游戏里的地图、同伴、NPC甚至道具的名称都会有所改变，而剧情更是千奇百怪，这也正是这款游戏的有趣之处，可以让你每次重新开始游戏后都能有新鲜感，这对于喜爱RPG的玩家来说是非常具有吸引力的，当然前提是你对画面的要求接近于零。

跳票与现实

这款本来最初预定于2008年5月29日发售的作品，由于种种不明原因一直拖到了现在才和玩家见面，不过让笔者很想不通的是虽然跳票了一年，但是完全不明白这游戏到底在什么地方有所改进，游戏的画面可以说是这款游戏最大的败笔，这种比FC强不了多少的画面出现在PSP上确实让人比较汗颜，如果这是一款有创意的小游戏也就罢了，可偏偏还是通关一次所需时间并不少的RPG，制作公司确实应当反省一下这跳票的一年时间里到底在做些什么，难道是为了增加50亿种不同的剧情？

操作简介

操作	
十字键	移动
○	确定
×	取消
[illegible]	打开菜单
□	切换信息
L	显示角色名称
R	显示小地图
[illegible]	显示大地图

游戏没有复杂的操作以及系统，[illegible]接触这类游戏的朋友也能很快熟悉这款游戏然后投入到游[illegible]

人物的创建以及游戏的开局

游戏开始选择了[illegible]作成，在选择好人物名字后进入[illegible]里选择游戏难度和主要剧本，在系统记录然后再点击[illegible]才选择这个选项，之后读取之前的系统记录就可以正式进入游戏了。游戏一开始会有神之音让玩家来做出一个很重要的选择，剑术、技巧、魔导、秀丽这四种不同的选项代表了将来主角升级后的成长方向，大家可以根据自己的喜好来培养主角。

随机事件

任何地方都可能发生随机事件，特别是在野外和地下城的时候，经常能看到角色在大地图上说话，有时候是提醒玩家某个方向有魔物，有时候能遇到想要加入队伍的同伴，有时候会遇到前来送信的编辑，当然在城镇里也有机会碰到送装备的神秘人。需要注意的是野外遇到想要加入的同伴时可以直接让他加入，要是实力不行的就直接和他战斗吧，经验值和我们可没有仇。

战斗

游戏的战斗非常简单，只需要大致指挥一下，电脑就会控制角色开始进攻。游戏前期角色和怪物的命中率都比较低，经常会打很久才能结束一场战斗，不过随着队伍的壮大以及等级的提高，后期的杂兵战会进行得非常快。其实战斗前的指挥只需要让所有队员攻击就可以了，只要当有同伴HP比较少时使用药草或者加血魔法即可，队伍最大人数为7人。

地下城

地下城这部分只能说做得很差，小得可怜的地下城以及寥寥可数的宝箱和陷阱完全没有进入地下城的感觉。地下城里有些地方存在暗门，你要走到暗门旁边才会出现新的通路。地下城里的怪物比地上的怪物强不了多少，当然最终BOSS的地下城里怪物的强度还是比较高的。

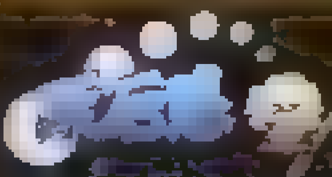
城镇内的建筑物

游戏中会有许多城镇以及村庄，这里面会有许多对我们的冒险非常有帮助的建筑物存在，下面就来简要介绍一下城镇内的建筑物以及它们的作用。

装备店	只在白天营业，贩卖武器、装备以及饰品的地方，某些村庄里的装备店里会出售稀有物品，遇到了一定不要放过。
魔法店	出售魔法卷轴、药水以及道具的地方，只有给角色装备了魔法卷轴后才能使用法术。
宿屋	睡觉、占卜以及存取物品的地方，睡觉的时间大概为半天，白天在宿屋睡一觉之后基本就变成晚上了。
酒吧	吃饭以及招募、解散队员的地方，游戏初期有钱之后来这里招募几个同伴和自己一起冒险会使战斗轻松不少，不过有几率招募不到队员。酒吧只在晚上营业。
王城	国王居住的地方，只有主城才有这种地方，根据剧本不同可以从国王那里得到金钱、道具、王族同伴等不少好处，当然也有可能什么都得不到

关于冒险

游戏开始后，不管控制主角在哪里移动，时间都会随着角色的移动而推移，在野外移动时时间推移的速度很快，当然在野外遇敌的概率也比较高。角色的装备、状态以及其他菜单内容这里就不做详细介绍了，每一天都可以在野外进行一次休息（睡眠），休息时可以恢复角色的MP。每个角色都有固定使用的武器，在人物状态里可以查看，主角和王族同伴可以使用全部种类的武器。游戏中存在使用武器的熟练度，只有当使用该武器的熟练度提高后才能装备更加强力的此类武器。



[illegible]RPG的[illegible]

[illegible]音乐以及不符合美学的人设[illegible]可以说是你的损失[illegible]以及海量的收集要素[illegible]游戏的流程不长[illegible]PSP[illegible]

文 乌冬　美编 Juxi

メイドイン俺

5秒のゲームを つくってあそぶ もらってあそぶ!

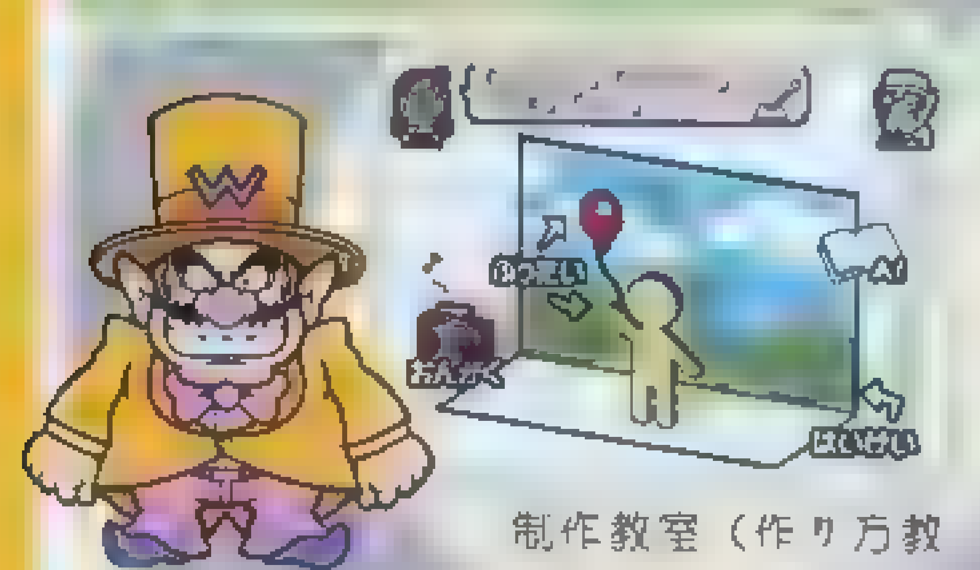
《瓦里奥制造》系列"一向以丰富的创意为卖点，带给玩家不一样的游戏体验，尽管5秒钟的游戏体验这个主题是不变的，但系列的每作都能有新的噱头令游戏保持新鲜感，这点是非常难得的。作为系列的最新作，《由我制造》再次证明了只要有创意，再简单的游戏也能制造出无穷的快乐。

光环 视频收示

设施介绍

游戏的主模式，这里有用来编辑小游戏的超级制作工具（スーパーツクリエイター…），除了小游戏外，超级制作工具也可以用来制作音乐或四格作品。我的资料（俺データ）是用来存放奖牌的地方，游戏中只要达成了一定的条件就可获得奖牌，可以看作是游戏的完成度。而在我们的声音（俺たちの声）里则可以查看和游戏内容相关的建议和情报。

在我的商店里可以随时随地游玩或欣赏自己制作的小游戏、音乐和四格。另外这里也收录了游戏自带的作品，自带作品会随着游戏时间的增加而不断更新。



制作教室（作り方教室）会以一些简单的例子教玩家如何使用游戏中的制作工具，只有先完成了这里的所有课程，才能使用我的家里的制作工具。打工室（バイトべや）里有一些缺少图案的小游戏，玩家只需要照着样图依葫芦画瓢就可以将游戏制作完成。最下方的组装道场（くみたて道场）里会出一些和游戏制作相关的题目，想学进阶技巧可以来这里。

通信模式，包括了NDS用户间互相交换作品、将作品传给Wii版的《由我制造》和通过Wi-Fi将作品传到官网参加比赛或是下载官方发布的最新作品三种方式。

游戏的各种设定，包括了声音设定、制作人员名单和存档管理等。

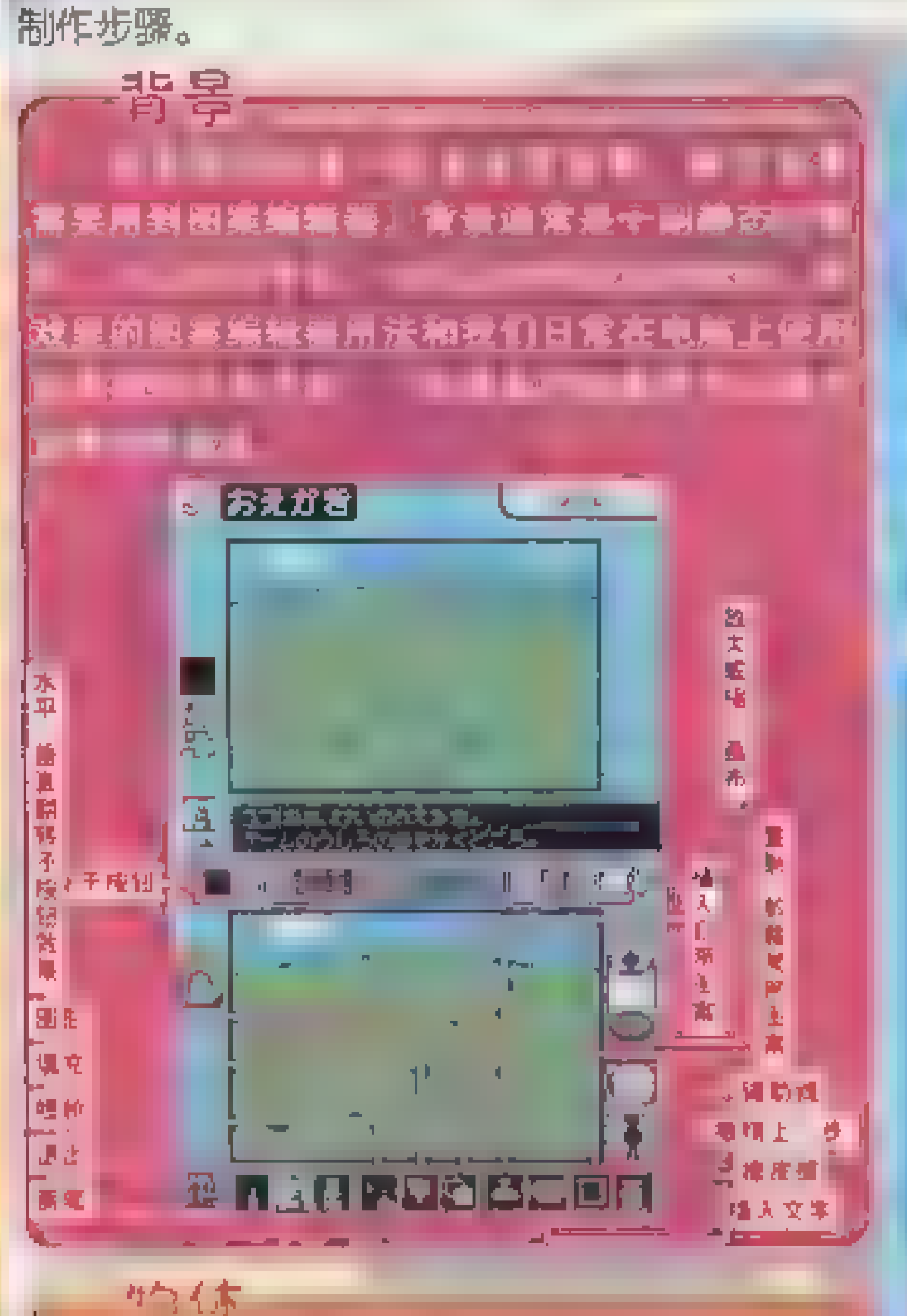
せっていカレータ

游戏制造步骤

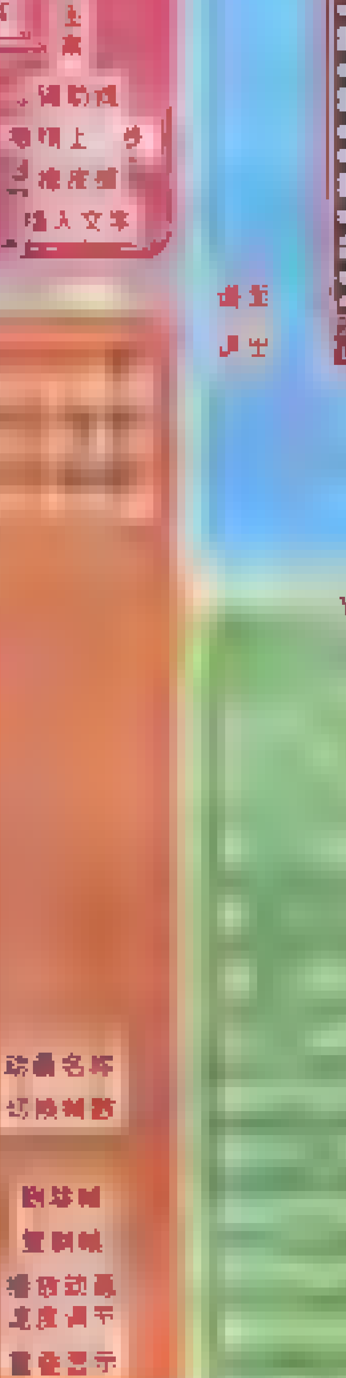
一个小游戏制作步骤基本包含了背景、物体、音乐、人四个部分，每个部分需要用不同的编辑器来完成，最后再将四个部分组合起来，才算得上大功告成，下面为大家粗略介绍一下游戏的制作步骤。

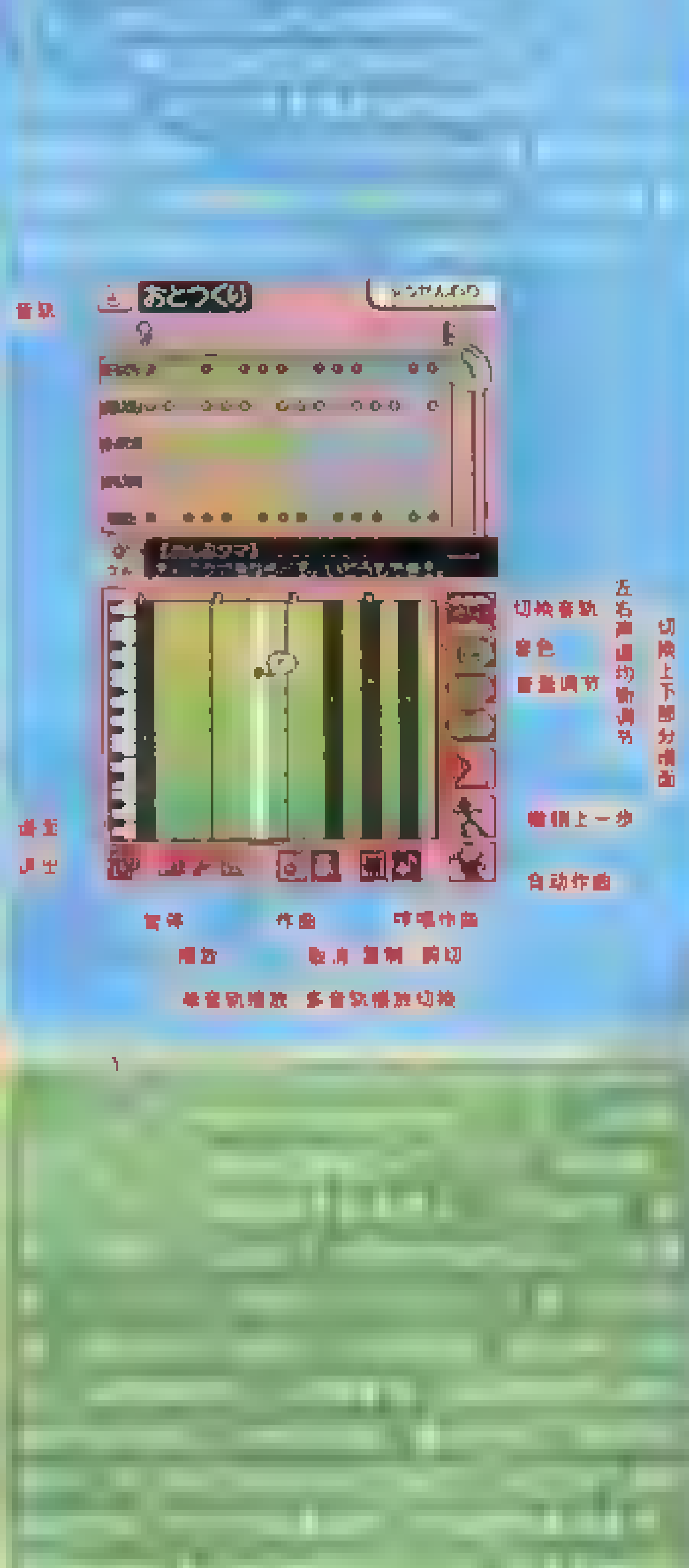
背景

需要用到图案编辑器，背景通常是一副静态……这里的图案编辑器用法和我们日常在电脑上使用……



物体





……会这后……款游戏真的一点……除了要……操作外……过……完成……相信……研究的……就定会……

文 乌冬 美编 Juxi

风云 大笼城

笼城战

笼城战的基本就是敌攻我守，游戏开始后，敌军会从外部涌进自己防守的城里，沿着路往城门方向进军，而我们要做的就是在路上设下兵力，阻止敌军前进并保护好自己的城门。

画面详解

①敌人数量

分母表示这关一共有多少波敌人，而分子则表示现在出了多少波敌人。

②城门耐久力

城门的HP，一旦被敌军接近，城门的耐久力就会减少，当耐久力减为0时就会失败。另外有的关卡不止一个城门，但只要有一个城门失守都会视为失败。

③金钱

买兵和对兵种进行升级都需要金钱，除了打倒敌军可以获得外，也有一定几率可在拾取的宝箱中得到。

④下一波敌人

显示接下来要出现的敌军种类，以便玩家提早做好应对措施。

⑤地图

用记号表示的简略地图，蓝色的记号代表我方单位，红色的记号为敌方单位。

⑥信息栏

由军师发出的提示或战场信息，有时能在这里可以获得对战斗很有用的情报。

⑦我方单位

表示我方配置好的兵力，用触控笔点击就可直接进行"升级"或"退却"等操作。

⑧敌方单位

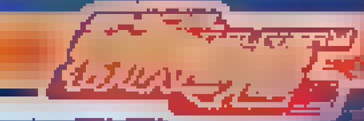
敌军会一波接一波对城门发起进攻，杂兵是成群结队出现的，而武将则是单个出现，武将除了HP比杂兵更厚外，还会使用特殊能力中断我方的攻击。

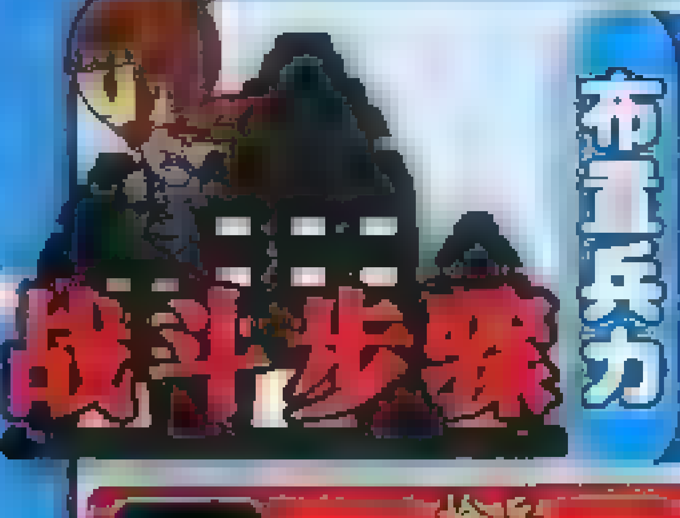
⑨兵种栏

点击兵种栏的就可以配置相应的兵种，资金不足时按钮为灰色。

⑩道具栏

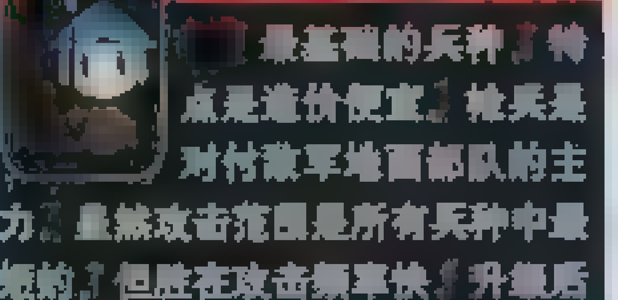
当战场有道具掉落时，……道具……要点击道具栏就可使用了，道具的效果见后文。



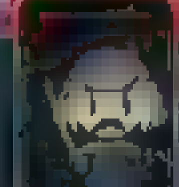


布置兵力

[illegible]
和空中两种，只有用相应的兵种才能攻击得到。



枪兵



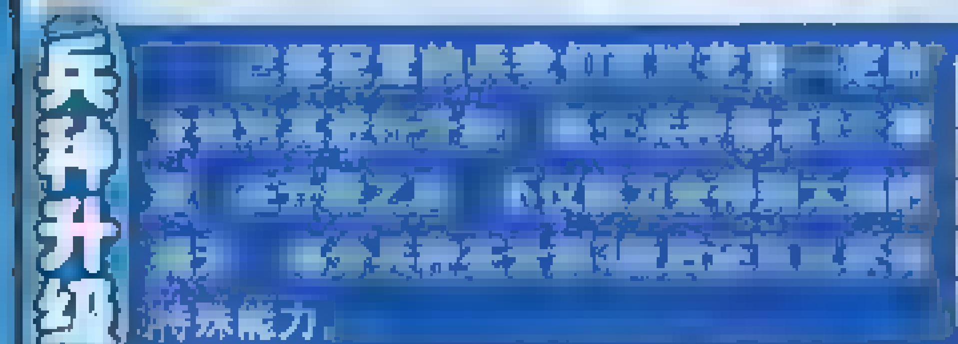
最基础的兵种，特点是造价便宜，枪兵是对付敌军地面部队的主力，虽然攻击范围是所有兵种中最短的，但胜在攻击频率快，升级后更是不容小视。

弓兵

远程兵种，可以攻击地面和空中的敌人，但由于对空的攻击力要远远高于对地的，所以主要拿来对付敌军的空中部队。

铁炮

和同为远程兵种的弓兵相比，铁炮的情况就正好相反——对地攻击强，对空攻击弱，另外铁炮的射程要比弓兵远不少，不过攻击频率就要稍逊一点。



武将

武将可以看做是强化版的枪兵，攻击力和攻击范围都要比枪兵略胜一筹，还有其最大的特点就是可以令邻接的我方单位攻击力得到提升。

大炮

大炮的射程和攻击力是所有兵种中最高的，同时还能进行范围攻击，用来对付密集的地面敌人尤为有效，但缺点是攻击间隔非常长，升级所需时间也比其他兵种要长上不少。

兵种升级

[illegible]
特殊能力。

特殊能力

兵种	特殊能力	效果
枪兵	麻痹	一定时间内减缓敌人的移动速度
弓兵	燃烧	一定时间内令敌人的HP徐徐减少
铁炮	混乱	一定时间内令敌人的防御力下降

道具

[illegible]
才能拾取下一个。

可以使我方一个单位的攻击力在短时间内提升。

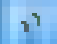
对杂兵有一击必杀的效果，对武将的伤害也不小，不过只对地面部队有效。

放在地上会令经过的敌人陷入混乱状态。

放在地上会令经过的敌人陷入麻痹状态。

对城门使用可以使城门耐久得到回复。

捡到后会自动转换为金钱，对战况有不小的帮助。



系统详解

按键说明

按键	作用
方向键	角色 光标移动。
A	确定。
B	取消 在地图画面上发动必杀破坏障碍物。
X	在地图画面上切换显示角色
Y	在地图画面上使用部分变幻胶囊。
START	打开游戏主菜单。
SELECT	进入游戏主菜单后按下即可进行中断记录。

注：中断记录提取后会自动消失

人物能力介绍

名称	说明
LV	角色目前等级。
HP	角色的体力，减为0时进入战斗不能状态。
KI	角色的气力，类似于其他RPG作品中的MP，当角色使用必杀技&究极技时都会产生不同程度的消耗。
EXP	角色当前的经验值。
NEXT	距离下一次升级所需要的经验值。
AP	角色的现有AP技能点数。
力	力量 数值越大给予敌人造成的伤害越大。
防	防御 数值越大受到攻击时的伤害越小。
复	影响HP回复量的能力，数值越大每回合自动回复的HP越多，同时各种异常状态的持续时间越短。
技	影响技能威力的能力 数值越大角色的必杀技和究极技的威力就越大 同时还影响着攻击的命中率。
速	速度 影响角色在战斗中的行动先后顺序以及对敌攻击的回避能力。
运	运气，对各种战斗要素都有一定影响。

随着战斗经验值的累加，角色就能提升等级。注意升级时每位角色的能力提升侧重点各不相同，并且角色等级处于不同阶段时其成长方式也会出现一定的变化。为了让玩家能更自由地培养角色，每次升级时系统还会给予2点奖励技能点数（Bouns Point）供玩家自由分配。除此之外，在游戏过程中还能获得一些提升能力的特殊道具，要打造怎样的角色全凭玩家自己的意愿了。

各种情况的能力关联

情况	主要关联能力
必杀技&究级技的威力	力、技、运　其中影响最大的是力。
命中率&回避率	技、运&速、运，其中影响较大的分别是技&速。
[redacted]	技、运　连锁攻击就是角色攻击结束后随机追加的一次追击，能使伤害量变为通常情况下的1.5倍左右。
会心一击的发动率	技、运，游戏中发动会心一击[redacted]显示出来，会心一击的伤害为通常情况下的两倍。
[redacted]	速、运。
每回合自动回复的HP量	角色最大HP量、复、运。
[redacted]	速、运，出战人员的这两项能力越高越容易发动先制攻击也越不易被对方偷袭。
[redacted]	敌我双方的等级差、速、运。

战斗指令

在本作中登场的主要角色有悟空、悟饭、短笛、小林、乐平和天津饭这6人，玩家要从中选择3人来参加战斗。战斗为RPG传统的回合制，下面介绍下战斗菜单里各项指令的作用。

指令	功能
攻击	使用普通招式对单体敌人进行攻击。
必杀技	消耗KI发动个人独特的必杀技进行攻击。
究极技	只有怒气槽达到MAX时才可以使用，能使出比必杀技更强力的究极技进行攻击。
道具（どうぐ）	使用能攻击敌人或回复己方HP的各种道具。
替换（入れ替え）	在战斗中实现参战角色与待机角色的互换。
逃跑（逃げる）	从战场上逃跑，BOSS战无效。
忍耐（こらえる）	令角色做出防御架势，以减少受到的敌伤害

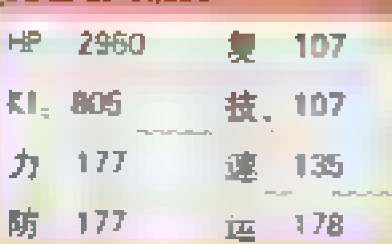
技能点数&人物技能说明

每次战斗结束或对人物使用道具“必杀豆”后就能获得AP技能点数（アビリティポイント），接下来在主菜单的“スキル”选项里通过消耗AP技能点数能让角色学会新的必杀技和究级技，另外也能提升他们的基础战斗能力。游戏中的每个技能都设定有等级（最高为LV5），在角色习得技能后还可以利用AP技能点数对技能进行强化。本作中技能等级提升后在战斗中所反映出来的效果比较明显，因此玩家要积极地对技能进行强化，不过累积AP技能点数确实是件费力事儿。

游戏中的技能可以分为三类，分别是必杀技、究级技和辅助技，前两者属于主动系，而最后一个属于被动系。其中必杀技只要使用角色的KI值足够即可随意使用，而究级技则需要角色积蓄愤怒槽达到“SPARKING”状态后才能使用，技能发动后怒气槽归零。游戏中技能的习得条件有两种，一种是让原有技能达到一定等级就会引出新技能，譬如要开启孙悟空的“メテオコンビネーション”就必须先让他的“コンビネーション”达到LV3、“かめはめ波”达到LV2；另外一种为剧情习得，譬如短笛著名的“魔贯光杀炮”就是在与拉蒂兹一战中粉墨登场的。下面给出全人物的技能表供大家参考，注意角色的最终能力并未包含奖励技能点数的加成。

小林（クリリン）

技巧战士



角色最终能力			
HP	2960	复	107
KI	805	技	107
力	177	速	135
防	177	运	178

这个小光头在本作中的实力尚可，技能方面拥有对敌全体攻击技“扩散エネルギー波”，而且他还是全角色中惟一一名拥有“一击必杀”属性技能的同伴。不过由于后期能力成长偏重方向不太理想，因此想多在战斗中使用的话需多靠奖励技能点数在“技”、“速”能力方面侧重进行强化。

等级阶段	成长方式
Lv1–Lv29	每次提升等级时速度+2点，其余能力+1点
Lv30–Lv99	每次提升等级时力、防、运+2点，其余能力+1点

必杀技

必杀技名称	习得条件	技能说明			
连击	最初即拥有	通常的10HIT连续攻击技巧			
技能数据	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力	130	140	150	160	170
消费KI	16	18	22	28	36
习得所需AP	—	300	500	800	1200

必杀技名称	习得条件	技能说明			
かめはめ波	最初即拥有	龟仙流冲击波，又称龟派气功。小林的这招威力一般，不过因为能引申出全体攻击技“扩散エネルギー波”而显得比较重要			
技能数据	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力	162	174	188	198	
消费KI	22	24	28	34	-
习得所需AP	—	500	800	1200	—

必杀技名称	习得条件	技能说明			
气圆斩	最初即拥有	原著中的强力必杀技，在游戏中拥有贯通属性，能攻击同一水平线上的敌人，除此之外还具有一定几率对杂兵一击必杀的效果。			
技能数据	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力	220	235	250	265	280
消费KI	34	38	44	52	62
习得所需AP	300	500	800	1200	2000

必杀技名称	习得条件	技能说明			
扩散エネルギー波	“かめはめ波”达到LV3	贵重的敌全体攻击技，推荐优先将其习得。			
技能数据	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力	130	140	150	160	170
消费KI	48	52	58	66	76
习得所需AP	300	500	800	1200	2000

必杀技名称	习得条件	技能说明			
太阳拳	最初即拥有	从天津饭那里偷师而来的技能，在战斗中使用后以高几率逃跑（BOSS战除外）			
技能数据	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力	—	—	—	—	—
消费KI	28	30	34	—	—
习得所需AP	300	500	800	—	—

究级技

究级技名称	习得条件	技能说明			
气圆烈斩	“气圆斩”达到LV2、“扩散エネルギー波”达到LV2	对敌全体使用多个气圆斩进行攻击，只有最后一次攻击附加一击必杀的判定效果			
技能数据	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力	360	380	400	420	440
消费KI	70	75	80	85	90
习得所需AP	500	800	1200	2000	3000

究级技名称	习得条件	技能说明			
[illegible]	支线剧情习得	召唤弥次郎兵卫出来回复我方全员HP并对敌人发动附带一击必杀效果的攻击			
技能数据	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力		—		—	—
消费KI	80	85	90	95	100
习得所需AP		800	1000	2000	3000

辅助技

辅助技名称	技能说明
HPアップ	角色的HP最大值上升
KIアップ	角色的KI最大值上升
防御力アップ	角色的防御力上升
回避率アップ	角色的回避率上升
行动速度アップ	角色的行动速度上升
クリティカル发生率アップ	角色发动会心一击的概率上升
アイテム获得アップ	各种道具的[illegible]上升
[illegible]	角色的[illegible]积蓄速度加快

乐平（ヤムチャ）

疾风之狼

角色最终能力			
HP	29 5	集	107
KI	785	技	172
力	172	速	206
防	171	运	104

悟空的同门师兄弟，和原作一样是属于速度型角色。同时他还拥有数回合内攻击必中的技能，因此在攻击输出方面值得期待。乐平是典型的大器晚成型角色，后期的成长率数一数二，而究级技“超繰气弹”的威力仅次于悟空的元气弹令人颇为意外。

等级阶段	成长方式
LV1～LV34	每次提升等级时速度+2点，其余能力+1点。
LV35～LV99	每次提升等级时力、防、技、速+2点，其余能力+1点，同时HP、KI的涨幅也稍微上升。

必杀技

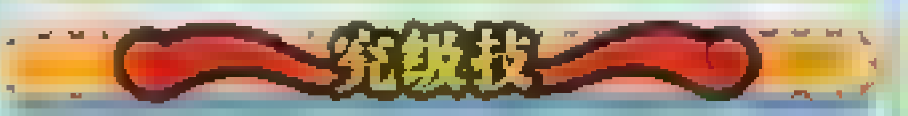
必杀技名称	习得条件	技能说明		
ウルフハリケーン	最初即拥有	通常的4HIT连续攻击，由于连击数少而没有什么强化潜力。		
技能数据	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力	128	136	144	152	160
消费KI	16	18	22	28	36
习得所需AP	—	300	500	800	1200

必杀技名称	习得条件	技能说明			
狼牙风风拳	最初即拥有	乐平擅长的强力连续攻击，HIT数多但命中率不太理想，推荐配合攻击必中技能“ムダのない动き”来使用			
技能数据	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力	210	225	240	255	270
消费KI	20	22	26	32	40
习得所需AP	—	500	800	1200	2000

必杀技名称	习得条件	技能说明			
かめはめ波	最初即拥有	乐平的冲击波是龟仙流派人中威力最低的，不用将过多的AP点数消耗在上面了。			
技能数据	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力	160	168	176	184	—
消费KI	22	24	28	34	—
习得所需AP	—	500	800	1200	—

必杀技名称	习得条件	技能说明			
繰气弹	“かめはめ波”达到LV2	敌单体多HIT数的气弹必杀技，随着技能等级的提升威力和HIT数都会有所上升			
技能数据	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力	190	195	240	246	294
消费KI	34	38	44	52	62
习得所需AP	300	500	800	1200	2000

必杀技名称	习得条件	技能说明			
ムダのない动き	最初即拥有	使用后角色在数回合内的攻击命中率变为100%，技能等级提升后效果的持续时间会延长。			
技能数据	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力	—	—	—	—	—
消费KI	24	26	30	—	—
习得所需AP	300	500	800	—	—



究级技

究级技名称	习得条件	技能说明			
超繰气弹	“繰气弹”达到LV2，“ムダのない动き”达到LV2	性能超高的究级技，相比繰气弹更增添了敌全体攻击的效果。			
技能数据	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力	350	390	432	476	522
消费KI	80	85	90	95	100
习得所需AP	500	800	1000	2000	3000

究级技名称	习得条件	技能说明			
新狼牙风风拳	“狼牙风风拳”达到LV2，“かめはめ波”达到LV2	狼牙风风拳的强化版，特点是KI消耗较少并且威力也不错，另外这招的演出效果非常华丽。			
技能数据	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力	342	361	380	399	418
消费KI	50	55	60	65	70
习得所需AP	500	800	1200	2000	3000

辅助技

辅助技名称	技能说明
HPアップ	角色的HP最大值上升
KIアップ	角色的KI最大值上升
命中率アップ	角色的命中率上升
回避率アップ	角色的回避率上升
行动速度アップ	角色的行动速度上升
チェーン发生率アップ	角色发动连锁攻击的概率上升
アイテムドロップアップ	战斗胜利后敌人掉落道具的概率上升
[illegible]アップ	[illegible]加快

天津饭(テンシンハン)

地球的最强者

角色最终能力			
HP	3122	气	107
KI	773	技	131
力	183	速	182
防	182	运	105

原著中最强的地球人在游戏里变为了技巧型角色，能力成长虽然平均但技能的性能都不突出，因此在战斗中的表现非常一般。不过天津饭存在的最大意义就在于可用魔封波来捕获怪物。

等级阶段	成长方式
LV1～LV24	每次提升等级时技+2点，其余能力+1点。
LV25～LV99	每次提升等级时力、防、速+2点，其余能力+1点，相比其他角色来说HP增长较快但KI增长较慢。

必杀技名称	习得条件	技能说明		
烈袭	最初即拥有	通常的连续攻击技，同时也是天津饭惟一的连击属性技能		

技能数据	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力	120	138	152	160	168
消费KI	16	18	22	28	36
习得所需AP		300	500	800	1200

必杀技名称	习得条件	技能说明
气功炮	最初即拥有	强力气功波，使用后角色的HP值稍微减少，随着技能等级的提升，气功炮的威力会越来越大，不过相应的强制性被扣除的HP值也会越多。

技能数据	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力	210	220	230	240	250
消费KI	28	28	32	38	46
习得所需AP	—	500	800	1200	2000

必杀技名称	习得条件	技能说明
四身の拳	剧情自动习得	天津饭的代表技，拥有多HIT数和攻击必中的效果。

技能数据	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力	200	210	220	230	240
消费KI	32	34	40	46	54
习得所需AP	—	500	800	1200	2000

必杀技名称	习得条件	技能说明
太阳拳	最初即拥有	注意和小林的同名技效果有所区别，天津饭的太阳拳是一定几率让敌人全体陷入暗黑状态。

技能数据	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力		—		—	
消费KI	18	20	24	30	38
习得所需AP	—	500	800	1200	2000

必杀技名称	习得条件	技能说明
魔封波	剧情自动习得	一定几率将敌人封印到电饭锅里，敌我双方等级差越大，敌人HP残余量越少则封印的几率越大。

技能数据	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力	—	—	—	—	—
消费KI	28	30	34	40	48
习得所需AP	300	500	800	1200	2000

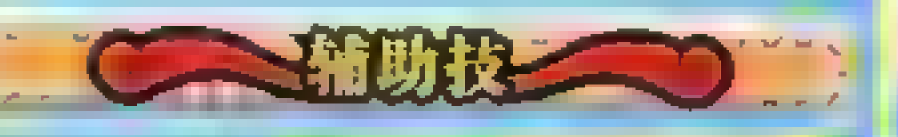
究级技

究级技名称	习得条件	技能说明
新气功炮	"气功炮"达到LV3	对目标进行5次连续的气功炮攻击，由于每次释放气功炮都会扣除HP，因此在[illegible]

技能数据	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力	372	396	420	444	468
消费KI	60	65	70	75	80
习得所需AP	500	800	1200	2000	3000

究级技名称	习得条件	技能说明
真太阳拳	"气功炮"达到LV2、"太阳拳"达到LV2	80%几率令敌全体陷入暗黑状态+敌全体气弹攻击。

技能数据	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力	240	248	256	264	272
消费KI	80	85	90	95	100
习得所需AP	500	800	1000	2000	3000



辅助技名称	技能说明
HPアップ	角色的HP最大值上升
KIアップ	角色的KI最大值上升
攻击力アップ	角色的攻击力上升
命中率アップ	角色的命中率上升
行动速度アップ	角色的行动速度上升
自动回复量アップ	角色每回合的HP自动回复量上升
气弹耐性アップ	角色对气弹类攻击的耐性上升
全状态异常[illegible]	对于异常状态攻击的抵抗性上升
[illegible]	角色的[illegible]加快

孙悟空(ゴクウ)

全能战士

[illegible]			
HP	3220	复	111
KI	878	技	191
力	208	速	191
防	205	运	107

作为最强战士的悟空各项能力的成长自然是一级棒，他的技能也是最优秀的。不过由于这些原因，悟空在游戏中也经常要面对孤独作战的局情，推荐先提升“メテオコンビネーション”和“连续エネルギー波”这两个技能的等级来应对战斗。另外增加角色回避率的“残像拳”也可以稍微升几级，这样对悟空单挑BOSS有很大帮助。

等级阶段	成长方式
LV1～LV19	每次提升等级时力 防+2点 其余能力+1点。
LV20 LV99	每次提升等级时力 防 速 技+2点 其余能力+1点。

必杀技

必杀技名称	习得条件	技能说明		
コンビネーション	最初即拥有	快速连续攻击 初期可以一用。当习得“メテオコンビネーション”后就可以盖棺了。		
技能数据	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力	132	143	154	165	176
消费KI	16	18	22	28	36
习得所需AP	—	300	500	800	1200

必杀技名称	习得条件	技能说明			
メテオコンビネーション	“コンビネーション”达到LV3 “かめはめ波”达到LV2	熟悉原著的玩家应该可以看出这是悟空在23届比武大会上打倒短笛时所使用的连技。在一套华丽的连续攻击后用冲击波收尾。			
技能数据	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力	224	240	256	272	288
消费K	34	38	44	52	62
习得所需AP	300	500	800	1200	2000

必杀技名称	习得条件	技能说明			
かめはめ波	最初即拥有	虽然悟空的冲击波是龟仙流三人中惟一可以提升到LV5的，不过其性能嘛只能算马马虎虎 游戏初期用用就行。			
技能数据	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力	175	185	195	205	215
消费KI	22	24	28	34	42
习得所需AP	—	500	800	1200	2000

必杀技名称	习得条件	技能说明			
连续エネルギー波	“かめはめ波”达到LV2	对全体敌人发动强力气弹攻击，和其他全体攻击技一样有命中率稍低的特性。			
技能数据	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力	270	285	300	315	330
消费K	42	46	52	60	70
习得所需AP	300	500	800	1200	2000

必杀技名称	习得条件	技能说明			
残像拳	最初即拥有	使用后角色在数几回合内回避率上升。			
技能数据	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力					—
消费KI	22	26	32	—	—
习得所需AP	—	300	500	—	—

究级技

究级技名称	习得条件	技能说明			
界王拳	剧情自动习得	使用后数回合内所有能力大幅上升，提升技能等级可延长效果的持续时间。不过要注意角色在回复正常的那个回合内无法行动。			
技能数据	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力	—	—	—	—	—
消费KI	80	85	90	95	100
习得所需AP	—	800	1200	2000	3000

究级技名称	习得条件	技能说明			
元气玉	剧情自动习得	悟空的究级技能 积蓄世间万物的力量发动威力巨大的敌全体气弹攻击，注意在发动时的几个回合内角色无法行动。			
技能数据	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力	900	950	1000	1050	1100
消费K	100	110	120	130	140
习得所需AP		1000	2000	3000	4000

辅助技

辅助技名称	技能说明
HPアップ	角色的HP最大值上升
KIアップ	角色的KI最大值上升
攻击力アップ	角色的攻击力上升
回避率アップ	角色的回避率上升
チェーン发生率アップ	角色发动连锁攻击的概率上升
クリティカル发生率アップ	角色发动会心一击的概率上升
全能力アップ	角色除HP、KI外的全能力上升
[illegible]	[illegible]

高成长的魔族

角色最终能力			
HP	3135	复	183
Ki	910	技	204
力	199	[illegible]	185
防	185	运	107

作为悟空的好对手，短笛在游戏中的能力自然名列前茅。攻击技方面“激烈光弹”威力不错且习得较早，推荐使用；而“超爆裂魔”则是贵重的全体攻击技，不过就是威力低了点。借助那美克星人可以再生的特性，短笛是全角色中自动回复量最多的角色。不过他要到30级以后能力才会飞速增长。

等级阶段	成长方式
LV1～LV29	每次提升等级时技+2点　其余能力+1点。
LV30～LV99	每次提升等级时力　防　速　技　复+2点，运+1点；短笛是游戏中技、复、KI三项能力最高的角色。

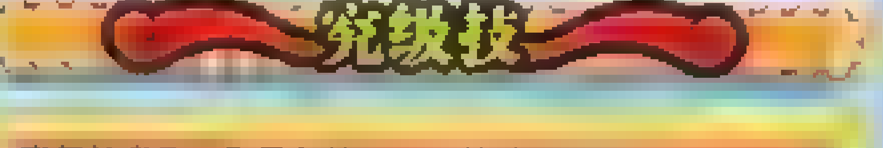
必杀技名称	习得条件	技能说明			
魔连击	最初即拥有	短笛惟一的连击类技能不过威力一般，可与悟饭组合发动闪光连击。			
技能数据	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力	119	133	147	161	175
消费KI	16	18	22	28	36
习得所需AP	—	300	500	800	1200

必杀技名称	习得条件	技能说明			
爆力魔波	最初即拥有	魔族特有的气功波攻击初期威力不错但升级提升量太少			
技能数据	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力	140	145	150	155	160
消费KI	22	24	28	34	42
习得所需AP	300	500	800	1200	2000

必杀技名称	习得条件	技能说明			
激烈光弹	爆力魔波达到LV2	短笛的主力气弹攻击术可这种提升下技能等级。			
技能数据	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力	180	195	210	225	240
消费KI	34	38	44	52	62
习得所需AP	300	500	800	1200	2000

必杀技名称	习得条件	技能说明			
超爆裂魔波	“激烈光弹”达到LV2	虽然技能威力偏低但实用性较高　推荐优先习得。			
技能数据	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力	120	126	132	138	144
消费KI	44	46	54	38	44
习得所需AP	300	500	800	1200	2000

必杀技名称	习得条件	技能说明			
自己再生	最初即拥有	回复自己的HP，提升技能等级可使回复量上升。			
技能数据	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力	—		—		—
消费KI	30	34	40	48	58
习得所需AP	300	500	800	1200	2000



究级技名称	习得条件	技能说明			
魔贯光杀炮	剧情自动习得	短笛的招牌技能　威力颇高且附加贯通效果可打击同一水平线上的复数个敌人，不过发动前的蓄力时间段内角色无法行动。			
技能数据	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力	350	370	390	410	430
消费KI	60	65	70	75	80
习得所需AP		800	1200	2000	3000

究级技名称	习得条件	技能说明			
魔空包围弹	“激烈光弹”达到LV2　“超爆裂魔波”达到LV2	没啥特点的究级技，可以无视。			
	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力	325	334	344	354	364
消费KI	80	85	90	95	100
习得所需AP	500	800	1000	2000	3000

辅助技名称	技能说明
HPアップ	角色的HP最大值上升
KIアップ	角色的KI最大值上升
攻击力アップ	角色的攻击力上升
命中率アップ	角色的命中率上升
自动回复量アップ	角色每回合的HP自动回复量上升
チェーン发生率アップ	角色发动连锁攻击的概率上升
全属性耐性[illegible]	角色对[illegible]属性的攻击耐性上升
[illegible]	角色的[illegible]积蓄速度加快

拥有高深莫测实力的少年

角色最终能力			
HP	3159	复	106
K	910	技	171
力	238	速	171
防	171	运	172

悟空的儿子与原著中一样属于大器晚成型角色，初期悟饭的成长暴低导致进行与他相关的章节内容会比较困难（特别是才登场的那段），35级后能力的成长可以用“无耻”来形容，他的“力”最终能超越悟空成为全员最高，而且悟饭还是队伍中少数几个能使用全员回复技能的角色。

等级阶段	成长方式
LV1～LV34	每次提升等级时全能力只+1点，HP、KI增加量颇少。
LV35～LV99	每次提升等级时力+3点，防、速、技、运+2点，复+1点，同时HP、KI的增加量也会上升。

必杀技

必杀技名称	习得条件	技能说明		
ラッシュ	第十章登场时自动拥有	悟饭惟一的连击属性技能，有着不错的威力和K消耗量少的特性，可作为通常情况下的主力攻击技使用		
技能数据	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力	144	156	168	180	192
消费K	16	18	22	28	36
习得所需AP	—	300	500	800	1200

必杀技名称	习得条件	技能说明			
激怒	第十章登场时自动拥有	使用后数回合内角色攻击力上升并增加一定量的怒槽			
技能数据	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力	—	—	—	—	—
消费KI	24	28	30	36	44
习得所需AP	—	500	800	1200	2000

必杀技名称	习得条件	技能说明			
魔闪光	第十章登场时自动拥有	敌单体气弹攻击，和原著相比这技能过于“水”直接PASS得了。			
技能数据	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力	165	175	185	195	205
消费KI	26	28	32	38	46
习得所需AP	150	300	500	800	1200

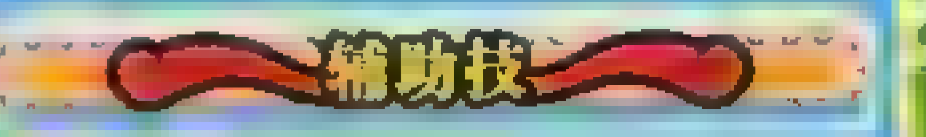
必杀技名称	习得条件	技能说明			
激烈魔弹	“魔闪光”达到LV2	12发气弹的敌全体连续攻击技，同样也是悟饭的主要攻击技能，针对敌人的弱点与“ライシュ”相配合使用效果较好。			
技能数据	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力	168	192	216	240	264
消费K	40	44	50	58	68
习得所需AP	300	500	800	1200	2000

必杀技名称	习得条件	技能说明			
ハイヤードラゴン	第十章登场时自动拥有	我方全员HP回复，技能等级提升回复量上升。			
技能数据	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力	—	—	—	—	—
消费KI	36	40	46	54	64
习得所需AP	300	500	800	1200	2000

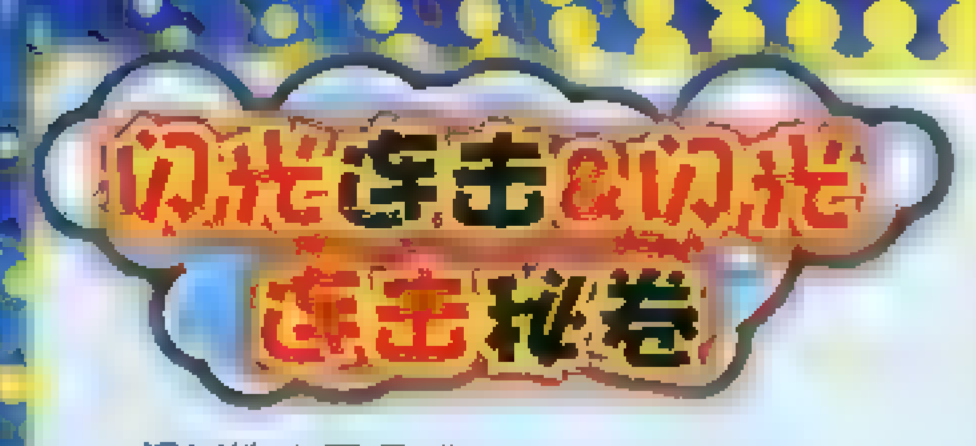
究级技

究级技名称	习得条件	技能说明			
爆発ラッシュ	“ラッシュ”达到LV2、“激烈魔弹”达到LV2	强力连击属性技能。			
技能数据	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力	360	378	396	414	432
消费KI	70	75	80	85	90
习得所需AP	500	800	1200	2000	3000

究级技名称	习得条件	技能说明			
ミラクル全开パワー	“魔闪光”达到LV2、“激怒”达到LV3	威力指数排名前三的超强攻击技能。			
技能数据	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力	416	432	448	464	480
消费KI	80	85	90	95	100
习得所需AP	500	800	1000	2000	3000



辅助技名称	技能说明
HPアップ	角色的HP最大值上升
KIアップ	角色的KI最大值上升
攻击力アップ	角色的攻击力上升
防御力アップ	角色的防御力上升
回避率アップ	角色的回避率上升
クリティカル発生率アップ	角色发动会心一击的概率上升
全能力アップ	角色除HP、KI外的全能力上升
怒りゲージアップ	角色的愤怒槽积攒速度加快



闪光连击&闪光连击秘卷

闪光连击原名“Sparking Combo”，它是本作重要且颇具魅力的游戏系统。在战斗中角色的怒气槽蓄满后他就会进入“Sparking”状态，此时可以使用各种究级技。而闪光连击就是将多个角色的究级技连携在一起对目标造成重大伤害，这是游戏中最强大的攻击招式。闪光连击的发动条件主要有两个：①发动者都进入“Sparking”状态；②发动者使用特定的必杀技&究级技对同一目标进行攻击。另外需要说明的是有些闪光连击是无差别的谁都能组合使用，而大部分闪光连击都是有固定的发动对象组合，这就让玩家在出战人员的配置上要更加精心揣摩。

使用闪光连击的最大前提是找到隐藏在世界各地的闪光连击秘卷（スパーキングメモ），只有将它们收集齐全才能开启那些闪光连击，游戏在平衡性方面把握得还是很不错，部分强力的闪光连击甚至要到末期才会解封。下面的列表就为大家公开所有秘卷的“藏身之处”以及全部闪光连击的发动组合情况。

全闪光连击秘卷获得地点

秘卷名称	最早可以获得的时期	[illegible]
天照光（一）	第5章	与武道寺候选赛会场内的老人对话。
操气圆斩（一）	第5章	调查“西の都”布尔玛家中二楼的书柜。
かめはめ乱舞（一）	第5章	来到“占いババの宫殿”与站在门口的オバケ对话。
かめはめ乱舞（二）	第5章	调查五行山顶端的八卦炉。
狼鹤相打阵（一）	第8章	来到“圣地カリン”，调查カリン塔的祭坛。
狼鹤相打阵（二）	第8章	调查“パオズ山 东侧”右上角的路标即可获得。
天照光（二）	第8章	调查“ジングル村”村口的雪人。
サイヤンアタック（一）	第8章	来到“パオズ山 东侧”的悟空家调查左上角的机器。
地球人ストライク（一）	第8章	调查“ジングル村”左上角村民家的电视机。
地球人ストライク（二）	第8章	与“圣地カリン”第二个场景的男性NPC对话。
地球人ストライク（三）	第8章	在“圣地カリン”调查カリン塔顶的绿花。
连魔キャノン（一）	第8章	与“圣地カリン”入口处的男性对话。
友情エナジー（一）	第8章	在“圣地カリン”调查仙人の泉入口左边的カリン石像。
友情エナジー（二）	第9章	调查“界王星”的井。
メテオインパクト（一）	[illegible]	来到“阎魔大王の馆”调查左边的门。
操气圆斩（二）	[illegible]	在“西の都”布尔玛的家中与其母亲对话
かめはめ乱舞（三）	第10章	调查“ピラフ城”房间右侧的电视监控器。
サイヤンアタック（二）	第10章	在“占いババの宫殿”与右侧的猫对话。
连魔キャノン（二）	第10章	在“圣地カリン”调查神仙房间里的床。
鹰・狼・鹤（一）	第10章	在“西の都”和旧市街的二人组对话。
鹰・狼・鹤（二）	第10章	在“圣地カリン”调查神殿地下房间的门。
鹰・狼・鹤（二）	第10章	在“マッスルタワー”调查ホワイト将军房间的桌子。
神魔融合波（一）	第10章	在“エンザビット高地”调查飞行器。
激列エネルギー弹（一）	第10章	在“ピラフ城”调查画像。
四倍包围弹（一）	第12章	在“武泰斗の修行场”调查坏了的桥。
友情エナジー（[illegible]）	第14章	在“东の都”与商店街的男性对话
神魔融合波（二）	[illegible]	在“ジングル村”与スノ对话。
四倍包围弹（二）	第14章	在“东の都”和二人组对话。
激列エネルギー弹（二）	第15章	在“界王星”与房间里的グレゴリー对话。
メテオインパクト（二）	第15章	在“阎魔大王の馆”和阎王大人对话。

全闪光连击资料

两人技

技名	使用技能（人员一）	使用技能（人员二）
ガンガンラッシュ	连击系技能（任意队伍成员）	连击系技能（任意队伍成员）
ラッシュブラスト	连击系技能（任意队伍成员）	气弹系技能（任意队伍成员）
サイヤンアタック	かめはめ波（悟空）	ラッシュ（悟饭）
神魔融合波	超爆裂魔波（短笛）	连续エネルギー波（悟空）
连魔キャノン	魔连击（短笛）	魔闪光（悟饭）
天照光	太阳拳（小林）	太阳拳（天津饭）
狼鹤相打阵	狼牙风风拳（乐平）	气功炮（天津饭）
激烈エネルギー弹	扩散エネルギー波（小林）	激烈魔弹（悟饭）
操气圆斩	操气弹（乐平）	气圆斩（小林）
四倍包围弹	四身の拳（天津饭）	魔空包围弹（短笛）

三人技

技名	使用技能（人员一）	使用技能（人员二）	使用技能（人员三）
ハイパーラッシュ	连击系技能（任意队伍成员）	连击系技能（任意队伍成员）	连击系（任意队伍成员）
ハイパーブラスト	连击系技能（任意队伍成员）	连击系技能（任意队伍成员）	气弹系（任意队伍成员）
かめはめ乱舞	かめはめ波（小林）	かめはめ波（乐平）	かめはめ波（悟空）
地球人ストライク	强袭（天津饭）	ウルフハリケーン（乐平）	连击（小林）
メテオインパクト	爆裂ラッシュ（悟饭）	メテオコンビネーション（悟空）	魔贯光杀炮（短笛）
友情エナ	气圆斩（小林）	かめはめ波（悟空）	ミラクル全开パワー（悟饭）
鹰・狼・鹤	真・太阳拳（天津饭）	超操气弹（乐平）	超爆裂魔波（短笛）

变幻胶囊

变幻胶囊是《龙珠》世界里大名鼎鼎的道具，在游戏中它则是一项重要的系统。在主菜单的"カプセル"指令里我们可以通过装备不同的变幻胶囊从而在移动和战斗时实现各种辅助效果。喜欢战斗的玩家，可以装备遇敌率上升的变幻胶囊；反之，则可以装备逃跑率上升的变幻胶囊。当然，也可以通过胶囊来增强属性攻击和异常状态的效果，甚至连调查敌人数据或者检查大地图中未开启宝箱的数量也可以通过这种途径来实现。游戏最初开始时只允许同时装备两种变幻胶囊，随着流程的不断推进最大装备量将上升为4种。

胶囊名字	卖价	效果	效果（待机时）	获得方法
ガスマスク	—	装备后在迷宫里有毒气的区域活动不会损血，毒属性攻击效果上升	发挥50%效果	"修行の岛"的宝箱内
ひんやりスーツ	—	装备后在迷宫里灼热的区域活动不会损血、炎属性攻击效果上升	发挥50%效果	"キウイ火山"的宝箱内
银色の毛布		装备后在迷宫里有冷气的区域活动不会损血、冰属性攻击效果上升	发挥50%效果	"フライパン山"的宝箱内
神龙の加护		全部带有损血判定效果的区域变得无效	无效果	"ブレイク荒野砂漠"的宝箱内
暗暗の札	—	战斗开始时一定几率令敌方全体陷入暗黑状态	无效果	"修行の岛"的宝箱内
神样の道着		毒、雷、炎、冰属性的攻击效果上升	发挥50%效果	打败120种魔物后从神仙那获得的报酬

徽章名字	卖价	效果	效果(待机时)	获得方法
どくぎりの札	—	战斗开始时一定几率令敌方全体陷入毒状态	[redacted]	"キウイ火山"的宝箱内
睡眠の札	—	战斗开始时一定几率令敌方全体陷入睡眠状态	无效果	"フラッペ山"的宝箱内
かなしばりの札	—	战斗开始时一定几率令敌方全体陷入麻痹状态	无效果	"ヒラフ城"的宝箱内
冻结の札	—	战斗开始时一定几率令敌方全体陷入冻结状态	无效果	"恶魔の大便所"的宝箱内
トタ…タの…つ	50000	在迷宫内移动时遇敌率上升	无效果	在"东の都"的商店内购买
人参化のこ…ス	—	打倒敌人后将其人参化，不过无法得到金钱	无效果	敌人"兔人参化"掉落
电子ジャマー		令天津饭魔封波技能的成功率小幅上升	发挥100%效果	敌人"じゃあくな变"掉落
良い电子ジャマー	—	令天津饭魔封波技能的成功率中幅上升	发挥100%效果	捕获60种魔物后从神仙那获得的报酬
最高の电子ジャマー	—	令天津饭魔封波技能的成功率大幅上升	发挥100%效果	"マッスルタワー"的宝箱内
ウ…ロ…ト	50000	使用后能查看迷宫内还未开启宝箱的数量	[redacted]	在龟屋的小八戒那里购买
ク…ロ…	—	行走时能获得少量金钱	发挥50%效果	"东の都废墟"的宝箱内
ラバーブーツ	50000	装备后在迷宫里有电击的区域活动不会损血，雷属性攻击效果上升	发挥50%效果	在"西の都"的商店内购买
コ…ボJP		闪光连击的伤害+50%	发挥50%效果	"フラッペ山"的宝箱内。
秘密の抜け道	—	战斗中成功逃跑的几率上升	[redacted]	收集100个人参与"西の都"旧街道的NPC交换得到
スカウター	—	战斗中可以查看敌方的HP、弱点、掉落物等资料	发挥100%效果	剧情进入第六章后从布尔玛那里获得
ハンモック		未参战同伴战后获得的经验值和AP上升	发挥100%效果	"スピニッチ荒野"的宝箱内
カリ…の…		地图气弹槽的回复速度加快	[redacted]	敌人"泉の守り人"掉落
メ…チ…テル	50000	对弱小的敌人遇敌率降低，对强大的敌人遇敌率上升	[redacted]	在界王星处购买
重い道着	-	行走时能获得少量经验值	[redacted]	集齐龙珠后向神龙说出"すごいアイテムが欲しい"的愿望后获得
ゼ…ラ…ス	—	战斗结束后获得的金钱量上升50%	发挥50%效果	收集500个人参与"西の都"旧街道的NPC交换得到
アイテムラッシュ	—	战斗结束后敌人掉落道具的几率上升50%	[redacted]	"武泰斗の修行场"的宝箱内
ブーアルのさいふ	—	战斗结束后敌人掉落珍稀道具的几率上升	无效果	剧情进行到第15章后来到乐平家中与普尔对话获得
ドラゴンレーダー	—	使用后能显示出龙珠的所在位置	[redacted]	剧情进行到第10章后与水晶婆婆对话获得
体力の素	—	战斗结束后角色的HP少量回复	无效果	"パオズ山 ドラゴン岩"的宝箱内
气力の素	—	战斗结束后角色的KI少量回复	[redacted]	"マッスルタワー"的宝箱内
チチの便当	—	行走时能回复少量HP	发挥50%效果	剧情进入第10章后将悟饭调为地图行走角色与琪琪对话获得
カリンのつえ	—	行走时能回复少量KI	[redacted]	剧情进行到第10章后与加林仙人对话后获得
こうふんざい	—	战斗结束后角色的愤怒槽减少量少量下降	无效果	"スピニッチ荒野"的宝箱内
アドレナリン	—	战斗结束后角色的愤怒槽减少量中量下降	无效果	"キウイ火山"的宝箱内
しのびのたび	—	在迷宫内移动时遇敌率下降	无效果	"沙漠"的宝箱内
テキアツメール	—	在迷宫内遭遇稀有敌人的几率上升	[redacted]	"ブレイク荒野"的宝箱内
いだてんブーツ	—	角色在迷宫地图画面的移动速度上升，受到敌人突然袭击的概率上升	[redacted]	"海贼の洞窟"的宝箱内
オフェンスリング	—	战斗开始发动先制攻击的几率上升	发挥50%效果	捕获30种魔物后从神仙那获得的报酬
スパークブーツ	—	角色在迷宫地图画面的移动速度大幅上升	无效果	捕获150种魔物后从神仙那获得[redacted]
神の眼	—	不会遭受敌人的突然袭击	[redacted]	"ブレイク荒野"的宝箱内

主动防御

本作战斗的特色系统，在敌人发动攻击时，成为攻击目标的角色头上会闪现一个惊叹的特效，此时按照受攻击角色的站位输入正确的指令就会发动主动防御（角色头像上方会出现"A GUARD"的字样），成功的话不仅能减少角色受到的伤

●如果角色本身被选择了忍耐指令，那么也是无法再发动主动防御的。

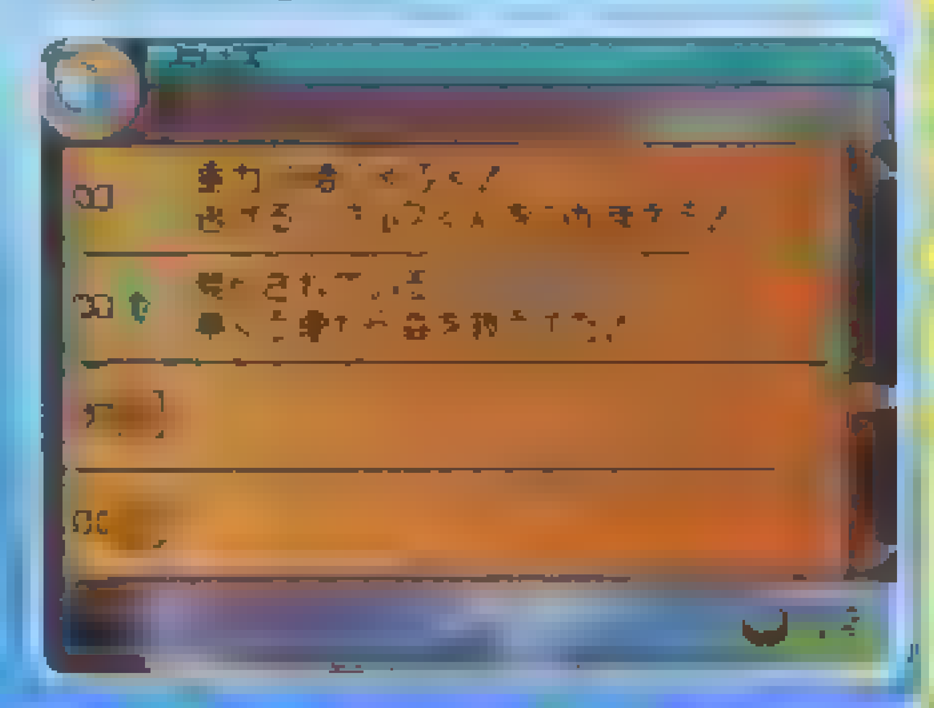
害，同时还能令敌人的命中率和异常状态的发动率下降。主动防御的角色站位与键位的正确对应关系为：上排角色对应X键、中排角色对应Y键、下排角色对应B键。该系统的加入在传统RPG中融入了少量类似于QTE的系统，加强了点动作要素使得各位在游戏时既需要集中注意力，也不会因为过多的重复战斗而觉得枯燥。

其他游戏杂项

①在每个迷宫中都存在一些石头障碍，玩家要使用术式攻击（走到障碍前按L键）来破坏它们，这样不但能发现隐藏的宝箱，许多时候更需要玩家通过这么做来打开新的道路。需要说明的是白色的石头需要Lv2的气弹才能打烂，而黑色的石头则要LV3气弹才行，气弹的等级会随着游戏流程的推进自动升级，因此别忘了去之前去过的迷宫回收宝物。

②未参战的同伴在战后获得的经验值和AP相比参战的同伴会进行修正，其中经验值的修正系数为30%左右，而AP的修正系数只有25%左右。

③在完成序章的故事后能获得水晶婆婆的占卜球，有了这个道具后玩家就能在主菜单中选择"占い玉"来查看遇到过的敌人的基本资料。另外选择"次の目的を调べる"还能看到接下来流程应该怎样推进的提示，非常方便。



剧情流程攻略

在很久很久以前，[illegible]地方有一座群山。我们这个奇妙的故事就是从这里开始的。（以上为星空悬崖台语，其实漫画的玩家们一定也早就的耳熟能详了吧）在与短笛大魔王展开了壮绝的决战之后，悟空召唤了神龙，使被短笛大魔王杀害的同伴全部复活了过来，并在神仙处进行修行。今天，我们在游戏中的故事，将从复活的同伴们开始……

注①：游戏中人物对话前均有连续表情，大大减慢游戏节奏，没兴趣的玩家可以通过按R+A键或者START键跳过，大致剧情可见后文。
注②："章节入手道具"资料里有部分道具后面标有"（LV○）"表示玩家破坏地图障碍的气弹上升到对应数值的等级后才能拿到该道具。

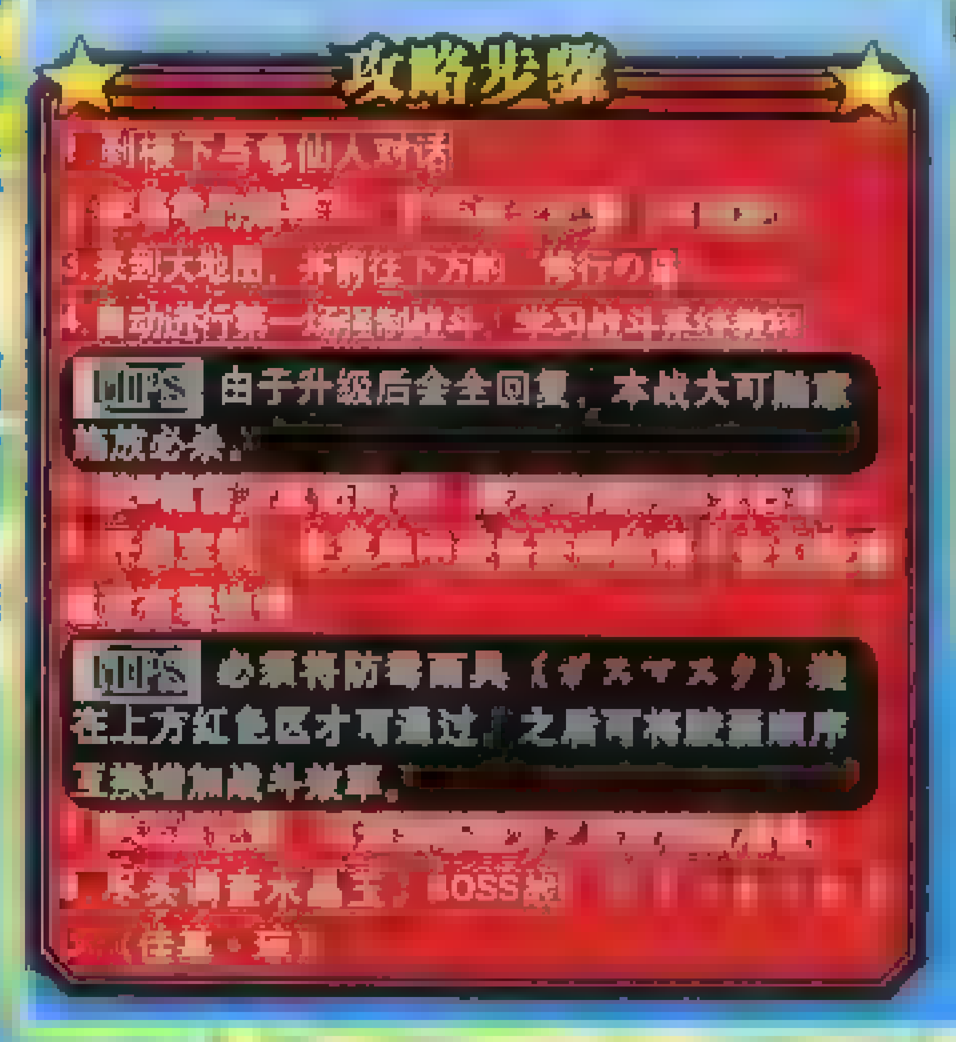
序章 出发之时！向着更高的目标……

旅立ちの时！更なる高みを目指して……

风和日丽的早晨，小林、天津饭、乐平依然在睡梦之中。此时兰琪走了上来："各位，武天老师找你们，饭也做好了，赶快下楼去吧！"面对依然梦呓的三人，兰琪先唤起了小林。

"啊，兰琪小姐，早安！"小林在招呼声中睁开了眼睛。"阿嚏！今天好冷呢，兰琪小姐""是啊，的确……啊……阿嚏！"话音未落，兰琪就随着喷嚏声转换了性格，"还睡？都给我起来！到楼下去……"

楼下等候的龟仙人向三人讲述了今天的任务："这是我给你们最后的考验了，在南边有个孤零零的小岛，（小林：就是当年我和小悟空送牛奶的岛！）上面有个洞穴，在最深处有一块水晶玉，[illegible]去拿回来吧。当然我也没那么奇怪，这些[illegible]着以防不时之需。就这样了，去吧……！"



ジャッキー・チェン				
HP	经验值	AP	金钱	掉落道具
1200	1500	450	300	见切りのごふ

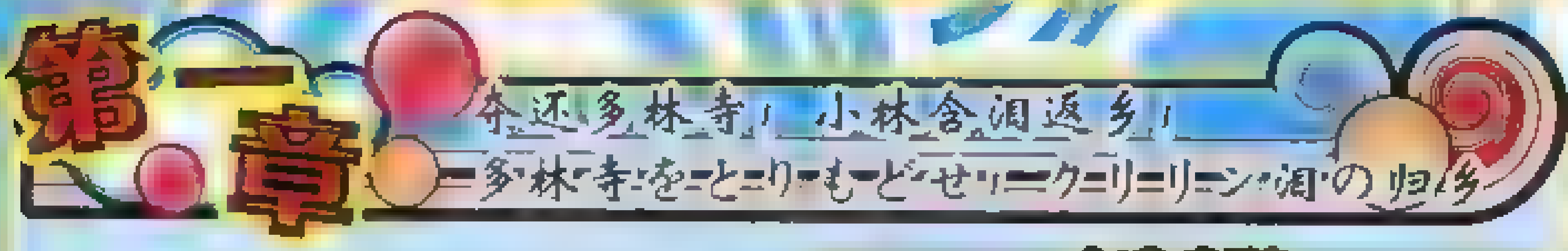
战斗要点

作为游戏中的第一个BOSS，其身分和背景资料的有趣程度远远超过了其战斗本身。普通攻击方式有两种，出招快的可能反应不过来，不过出招慢的普通攻击应该可以做到主动防御。而BOSS的几个必杀攻击中，除了冲击波（かめはめ波）的反应时间比较短之外，另外两招的出招准备时间都很长，做到主动防御也没有什么特别大的困难，值得注意的是"惊天掌"附加有麻痹效果。

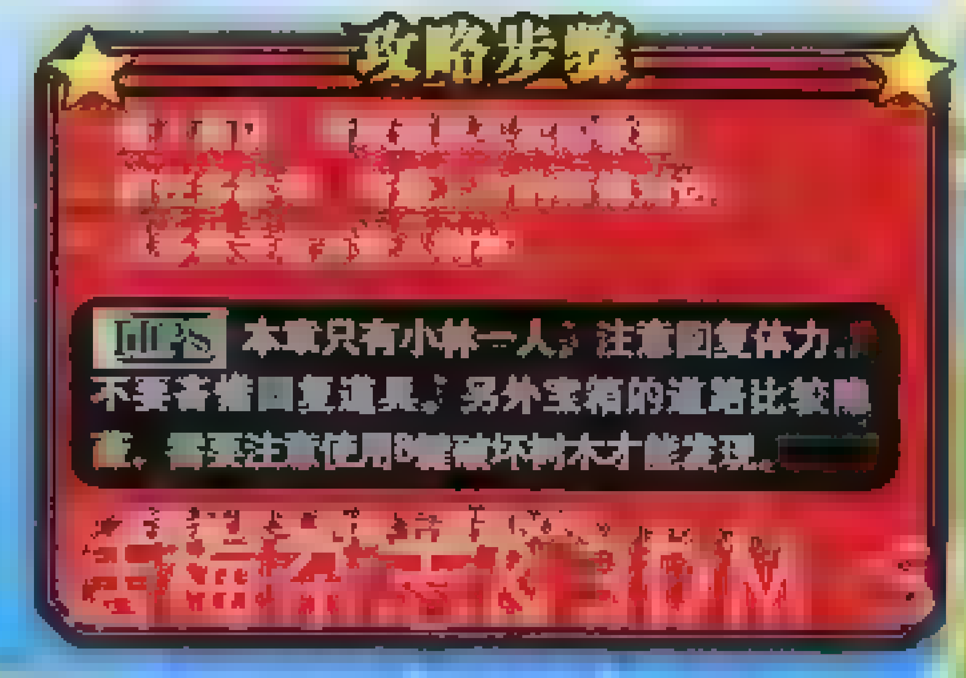
本节入手道具

龟仙屋	运の果实
与龟仙人对话	小豆×5 ポイズンリカバ×5 ペインドリカバ×5
"修行の岛"迷宫宝箱	小豆×3 中豆、HPカプセル50 不死鸟の羽毛 防毒面具（ガスマスク） 黑暗の札
剧情道具	占い玉

经历千辛万苦打败了阻挡在面前的什么·球，小林一行人终于取得了水晶玉，完成了龟仙人的任务。完成任务返回后，龟仙人也是直接将"占い玉"交给了三人。而为了成为更强的武道家，同时也为了见识更广阔的世界，三人踏上了新的旅程。



回到家乡的小林迫不及待地来到了多林寺，却惊讶地发现寺里的和尚们全都被打倒在地。于是小林赶忙上前询问，师傅见到小林从武天老师处学成归来，给予欣慰的同时也将之前发生之事一一相告。原来有一名不知出处的武道家突然来访要求决斗，师兄弟们起初以本派并不参与无益的争斗而婉拒，谁知却被其全部打倒……小林不由怒从中来，准备去追赶那人。师傅以师兄弟全部被打倒为理由劝阻，但小林却已不再是当年的那个小林了，快速[illegible]朝那人离开的方向追入树林。



バオバオ				
HP	经验值	AP	金钱	掉落道具
600	1200	150	400	

章节入手道具

初始场景右侧店铺	技の果实
多林寺前左侧厕所	运の果实
树林迷宫宝箱	中豆、体力の果实

战斗要点

本章的BOSS比较简单，由于其没有什么特别的必杀，所以只要在做好防御工作的同时不停使用必杀技就能轻松击败。不过在BOSS战之前没有记录点，如果K不够导致必杀无法使用的话，也只要留意HP的损伤情况，随时准备好回复，单靠普通攻击将BOSS击败也是可以的。最后需要注意的就是一上来就会被偷袭，不要疏忽大意了。

追上那人才发现，原来竟然是个女孩，小林难免大吃一惊。而面对小林的质问，女孩却以轻佻的口吻回答，并扬言多林寺的人也并没有外界所说的那么厉害。而当小林欲为多林寺的名誉而冲上前去战斗时，却又被对方的言语挑衅，差点被偷袭。而在击败了这个女生之后，面对善良又好心的小林，女生终于忍不住吐露心声，并且将多林寺的看板还给了小林。回到多林寺的小林，将看板物归原处之后也再次踏上了修行之路。

第二章

乐平的爆气弹必杀！在基地之外还有其他的家伙？

ヤムチャ必杀の爆气弹！アジトに巣食うにくいヤツ

小林返回了多林寺，乐平和普尔两人也准备着上哪去继续修行。普尔提议到许久不曾回去的，以前做山贼时候的基地，乐平也随即同意了这个计划。在兴头上的普尔随即先行离去，而乐平也紧随出发。可是，回到基地的乐平却发现没有一个人来回应他的招呼，整个基地安静得很奇怪，唯一见到的就是一颗不停乱跳的胡萝卜。上前才知道，原来这个胡萝卜是普尔变的，但是为什么呢？冲到尽头的乐平发现了兔人参化的身影，自然免不了一番激战了

战斗要点

BOSS本身也不强，不过有两个杂兵一起出场的确对战斗造成了一点影响。如果之前在宝箱中找到了增加体力100的装备千万别忘记给乐平装上，绝对能大大降低本战的难度。BOSS并没有特别强力的必杀技，但是普通攻击方式很多，对玩家的防御增加了不少难度，尤其是快速突进后的踢腿非常难防御。打败BOSS后获得的人参化胶囊是十分重要的道具。

攻略步骤

1.回到基地发生剧情

TIPS 本章同样只有乐平一人，需要注意回复。最后场景中的石头目前还不能打破，需要以后再来。

章节入手道具

基地迷宫宝箱	小豆、体力のゆびわ、速の果实
	スリーブナックル（LV2）

兔人参化				
HP	经验值	AP	金钱	掉落道具
450	1500	150	300	人参化のこぶくろ

被乐平打败的兔人参化再也神气不起来了，苦苦哀饶之下乐平最终还是放了它一马。而乐平也将继续自己的修行，使自己不断变强，从而向在神仙处修行的悟空靠拢。

第三章

孤高的战士天津饭！极限！幻之四身の拳

孤高の战士天津饭＝极めろ!!＝幻の四身の拳

随着小林和乐平两人分别离开龟仙屋，天津饭还在思索着究竟应该如何继续自己的修行。正当其愁眉不展之际，武天老师提出了一个提议。在北方的山上封印着被武泰斗打倒的邪恶精灵，而那里也被称作"神殿しの道"，如果天津饭能够前往那里修行的话，不但能对自身有进一步的认识和提高，也有希望[illegible]。于是天津饭[illegible]两人[illegible]之旅。

攻略步骤

1. [illegible]需要在高台前按A键来移动。

TIPS 在这里玩家可以找到一个内有"战士の印"的宝箱，作为初期的实用装备，不要错过了。另外，不介意浪费钱的话，最好装上前一章获得的胶囊，尽早开始收集人参。

2. 迷宫尽头，按B键打破石墙。
3. 向前移动后剧情。
4. 按B键破坏冰块。
5. 强制与饺子战斗。

TIPS 无论怎样攻击都不会命中，三回合后自动结束战斗。

じゃあくな炎				
HP	经验值	AP	金钱	掉落道具
850	1200	150	350	电子ンャー

战斗要点

开始和饺子的战斗因为设定原因，就不要浪费K在上面了，安心防御攒积点怒槽。等到真正的BOSS出现后就放手大胆地进攻吧。相比之下，这个BOSS的能力还是比较高的，之前没有练过级的话有可能会陷入苦战，需要做好回复工作。由于并不一定要强制使用刚刚学会的"四身の拳"，所以可以随意使用喜欢的必杀。对于这个BOSS的各种攻击方式而言，尽管出招时间并不是特别快，但是主动防御的反应和判定时间都比较短，需要集中注意力。

章节入手道具

"神渡しの道"迷宫宝箱　HPカプセル50　KIドリンク50、战士の印、中豆

在与精灵的战斗中，天津饭似乎聆听到了武泰斗的教诲，在困境中爆发出了极限，领悟到了新的必杀"四身の拳"。从而成功将精灵再度打败[illegible]而且在战斗结束后[illegible]饺子平安无事[illegible]天津饭本身也[illegible]学会了"魔封波"。至此，三人的修行已经全部结束，我们的故事也将转移到更广阔的舞台上去了。

第四章 更高的飞跃！天下第一武道会的风波

さらなる飞跃！波乱の天下一武道会

时间飞逝，转眼就过了三年。小林、天津饭、乐平与龟仙人等人准时来到了天下第一武道会的比赛场地，而众人也见到了久违的悟空，自然免不了寒暄一番。随后的比赛中出现了许多强有力的对手，呈上了众多精彩的战斗。值得注意的是，不但出现了一名酷似短笛大魔王的选手，而且穿着村衫的普通大叔竟然是神山大人附体，其目的是为了封印短笛，但在神仙封印短笛失败后，打倒对方的这个艰巨任务自然落到了孙悟空身上。

ピッコロ				
HP	经验值	AP	金钱	掉落道具
800	1200	150	0	—

战斗要点

本战无法使用道具，这也是之前建议练级的一个原因。在这次战斗中，主动防御成为了最重要的技巧，但不巧的是短笛的攻击技巧对主动防御的判定很严格：两个近身格斗技的出招速度和判定时间都很快，而光波攻击的反应时间也只是稍微长了一点点而已。总体来说，对自己反应没有足够信心的，或者想偷懒的，看到短笛一动就按键应该能防御到他的大部分攻击。剩下的问题就是玩家的级别是否够高了。在将其HP削减到一定程度时会自动发生剧情，之后再继续战斗。

攻略步骤

TIPS 尽管不是强制的战斗，但是直接去BOSS战一般来说是打不过的，建议升到7、8级再去挑战短笛。三个对手中，左边的能力比较强，中间的会一直提升回避率，能力居中，右边的会给玩家附加暗黑状态，能力值最少。

后发生BOSS战。

章节入手道具

武道寺右侧屋内柜子　速の果实
武道寺左边屋子　力の果实

在告诉众人关于神仙和短笛的事情后，孙悟空踏上了和短笛决战的舞台。在战斗中，爆走的短笛甚至将整个场地都摧平了。但是悟空不仅抵挡住了短笛疯狂的攻势，更是在最后的对决中将短笛成功击倒，同时也获得了天下第一武道会的优胜。而且善良的悟空不但没有选择杀死短笛，反而还给了他一颗仙豆用以回复体力。最后，悟空扛着琪琪的手坐上了筋斗云，为什么呢？一方面是躲开神仙大人的喋喋不休，另一方面是因为悟空答应琪琪，在天下第一武道会结束后和琪琪结婚。

第五章 牛魔王千钧一发！火焰中的婚纱

牛魔王危机一发！炎の中のウェディングドレス

悟空和琪琪因为两人的婚事来到了牛魔王城，无论琪琪还是牛魔王都觉得悟空是非常适合的人选，尽管悟空自己还没搞清楚到底什么是结婚。正在聊天的时候，城堡却突然震动起来，一开始大家还以为是地震，结果却逐渐发现有火苗窜了上来。悟空连忙跑到城外对着火焰山连续使用了两次冲击波，可是都没有效果。于是，悟空决定和琪琪前往水晶婆婆处求助。

攻略步骤

1. 剧情后进入牛魔王城，自动剧情
2. 剧情后退出到大地图
[illegible]
只是和布尔玛对话得到的"变のカプセル"
[illegible]

TIPS 五行山最后的宝箱内有超级实用的饰品"金箍のゆびわ"，走过路过不要错过。

[illegible] ファーン [illegible] BOSS战
[illegible]
动剧情
8. 剧情后队伍人员变为4人，注意调整战斗队形
9. 从大地图上前往 [illegible]

TIPS 一上来在岩浆中的宝箱不要去开，先沿左边的路前进取得"ひんやりスーツ"并装备之后再返回去拿。此外，有些地方需要按B键破坏大石头来形成道路。

[illegible]
11. 从大地图前往北方的フライパン山

TIPS 同样，一些冰冻地形需要在得到并装备防止冷气伤害的"銀色の毛皮"之后才能通过。

[illegible]
14. 在八卦炉前按A键进入迷宫

TIPS 迷宫中灼热区域需要装备之前获得的"ひんやりスーツ"。有火焰的地方可以按A键用芭蕉扇消除。另外，左下角的"魔の炎"非常厉害，对自己实力有信心的玩家可以前去挑战（强烈建议在五行山里先存盘）。

15. 尽头BOSS战：八卦炉の炎

アンニン

HP	经验值	AP	金钱	掉落道具
1600	1200	210	450	—

战斗要点

这场战斗只有悟空一个队员，所以主要还是以稳为王，该加血的时候不要犹豫。其他时候BOSS对我们基本没有什么威胁，她的攻击防御判定点都比看上去要窄，所以在战斗中的移动比反应更重要。

シュウマシン

HP	经验值	AP	金钱	掉落道具
3500	4500	360	700	铁くず

战斗要点

我方能出战一个人，BOSS实力自然不会弱，如果走过来的时候练级不充分的话这里很容易挂掉。如果开战了发觉打起来有点吃力的话可灵活利用队员替换，始终保证有生力量冲在最前线，利用必杀技狠狠地打击对方。这个BOSS会用全体攻击，而且单体攻击还会造成眩晕状态，一定要小心。

ナイマン

HP	经验值	AP	金钱	掉落道具
4000	5400	420	800	铁くず

战斗要点

打法基本和前面火山的シュウマシン差不多的一个BOSS，同样需要以嗑药来保证生命安全和源源不断的必杀技攻击。当然，也不要忽视事先练级的重要性。

魔の炎

HP	经验值	AP	金钱	掉落道具
4000	7200	480	1000	仙豆

战斗要点

非常强劲的BOSS，需要事先准备大量的回复药品。不过由于这次错过之后下次就不一定碰得到了，追求完美的玩家还是事先存个档，咬咬牙上吧，毕竟胜利后的经验值也是很可观的。在BOSS使用全体攻击时，优先保护防御力较低和HP低下的队员吧。

战斗要点

如果之前打败了“魔の炎”的话，那么这个BOSS可以说完全没有威胁了。需要注意的地方在于之前战斗后剩余的回复药品是否足够，如果战胜了“魔の炎”但是却在这里失足的话实在是太可惜，同样需要提防BOSS的全体攻击。

八卦炉の炎

HP	经验值	AP	金钱	掉落道具
3800	6000	450	600	集中のごふ

在克服了层层阻碍和各种困难，悟空和琪琪终于成功地取得芭蕉扇扑灭了牛魔王城堡的大火，而两人也自然就这么结婚了。然后，我们的故事就这么飞快地过了五年。

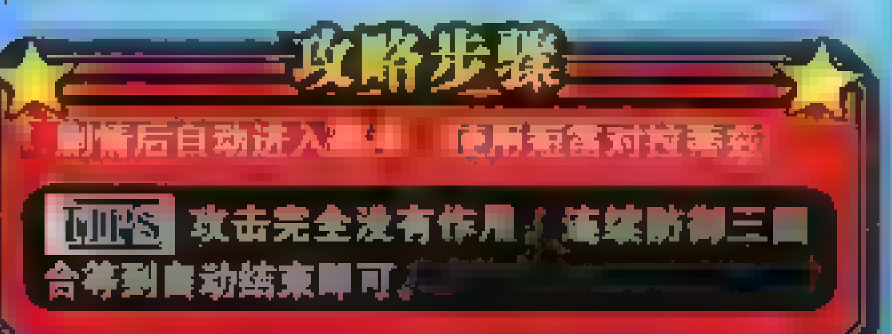
章节入手道具

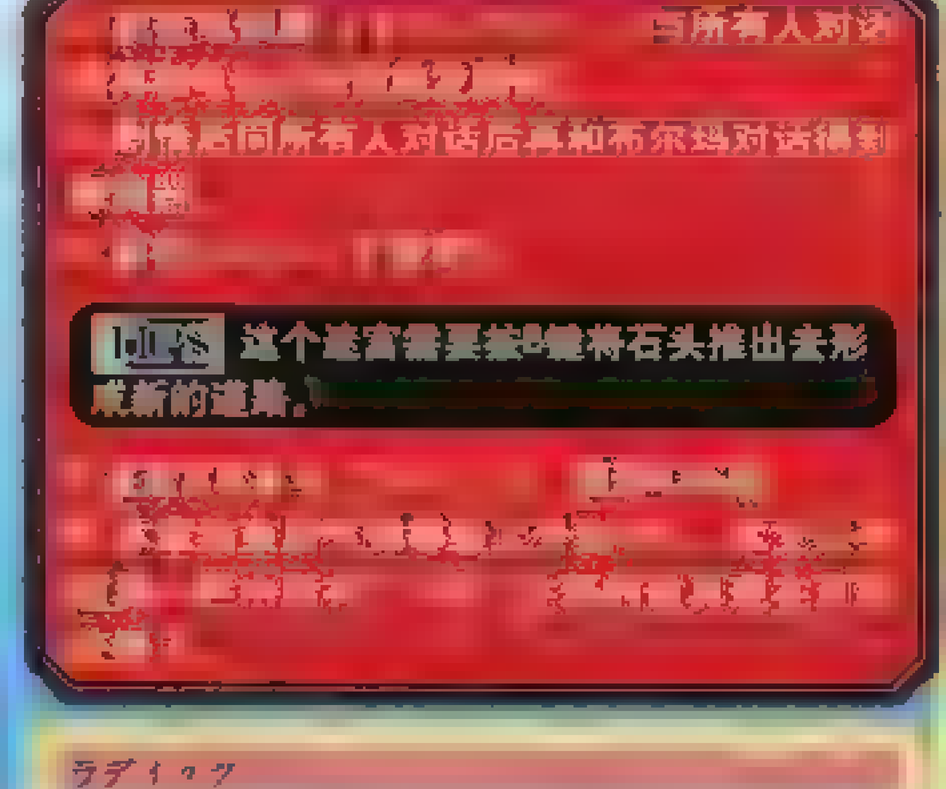
武道寺预选赛场地大叔	天明光
西の都初始场景汽车	[illegible]
[illegible]	速度の印
西の都胶囊公司布尔玛	空のカプセル
[illegible]	[illegible]
西の都胶囊公司二楼书架	操气圆斩
西の都[illegible]	[illegible]
占、、八宫殿]口幽灵	かめはめ乱舞
占、、八八宫殿右侧面具	力の果实
占、、八八宫殿上方幽灵	5000金钱
五行山宝箱	KIカプセル50、テンションアッパー、伝の果实、HPカプセル50、中豆、魔封石、全部のゆびわ
八卦炉	かめはめ乱舞（第五章后再来调查）
キウイ火山宝箱	HPカプセル50、不死鸟の羽毛、ひんやりスーツ、どくぎりの札、Wドリンク50、吸气のうでわ、敌对のうでわ、ラッシュリング（LV2）、受け流しのピアス（LV2）、アドレナリン（LV3）、超圣玉（LV3）
フラ、ヘ山宝箱	攻の水、银色の毛皮、KIカプセル50、フリーズカプセル、技の果实、睡眠の札、体力の果实、智の果实、回复の刻印（LV2）、もろはの印（LV2）、必杀豆（LV3）、コンボUP（LV3）

第六章 最强战士拉蒂兹来袭！

最强の战士ラディッツ来袭！

某日晴朗的天空中突然掉下来个飞行器，而从里面出来的赛亚人名叫拉蒂兹（ラディッツ）。他的目的是寻找自己的弟弟卡卡罗特，也就是我们的主角悟空。短笛恰巧就在拉蒂兹降落地点附近，对于如此嚣张的赛亚人，自然免不了一番激战。可是短笛完全不是对方的对手，但是拉蒂兹却在几回合后突然放弃朝探测到的更大的力量处冲去。没错，他探测到的正是悟空的所在，但是悟空不肯承认所谓的哥哥，不但自己被打倒，儿子悟饭也被夺走。悟空于是和随后赶到的短笛一起，为夺回悟饭而战斗





ラディッツ

HP	经验值	AP	金钱	掉落道具
[illegible]	[illegible]	[illegible]	0	

战斗要点

孙悟空哥哥的实力果然不是盖的，其攻击力绝对是超一流。由于本方只有两人出战，所以一边补给一边战斗需要的时间相对来说比较长一些。不过最恶心的是BOSS的单体攻击是瞬间移动的，所以根本来不及反应究竟其会攻击哪个角色，只能以预判保护为主了。在对BOSS造成一定伤害后短笛会领悟究级技“魔贯光杀炮”，如果觉得战斗有点吃力的话，使用这招便可自动结束战斗。

虽然悟空和短笛两人协力将拉蒂兹打倒，但是却被其使用卑劣的手段反制。关键时刻悟饭爆发出惊人的能量把拉蒂兹一下打飞，而悟空也趁此下定决心，和短笛一起对拉蒂兹进行了最后一击。随后龟仙人和布尔玛等人也赶到，他们听到拉蒂兹在死前留下的可怕预言：一年后将会有更强的赛亚人来到地球。众人不免人心惶惶，而悟空也在这个时候闭上了他的双眼

章节入手道具

スピニッチ荒野宝箱　HPカプセル50　バトルセンス、力の果実、见切りのピアス、毒蛇のウロコ、テンション　ア　バ　武道の心得（LV2）　必杀豆（LV2）、ハンモ　ク（LV2）、敌对のうでわ（LV2）　いやしのうでわ（LV3）　こうふんきい（LV3）　根性のベルト（LV3）、速の果实（LV3）

第七章 悟饭不要哭！初次战斗

泣くな悟饭!!——はじめての战い

悟空离开了我们，只能把希望寄托在悟饭身上。不过其潜力绝对是超过他父亲的，而现在，为了尽快激发出他的潜力，短笛带领其展开了“荒地人"的修行之旅

就在这时，悟饭竟然在晚上看到了满月变成了巨猿，其恐怖的破坏力连短笛也没有办法对付，迫不得已的短笛只能摧毁月亮并切断了悟饭的尾巴，这才暂时安定了下来。

章节入手道具

荒野宝箱　气弹の果实、Wドリンク50

第八章 更高的飞跃！向着神的方向

さらなる飞跃!!——めざせ神様のもとへ

小林和龟仙人拜托去向琪琪说明悟空战死、悟饭被短笛带走的情况。但是几经斗争小林最后还是没能开口。不过倒路帮布尔玛拿来了精密回路，于是布尔玛便投入了探测器的维修中。此时，弥次郎兵卫前来转告加林仙人的口信。于是，小林便找到了天津饭和乐平一同前往加林塔

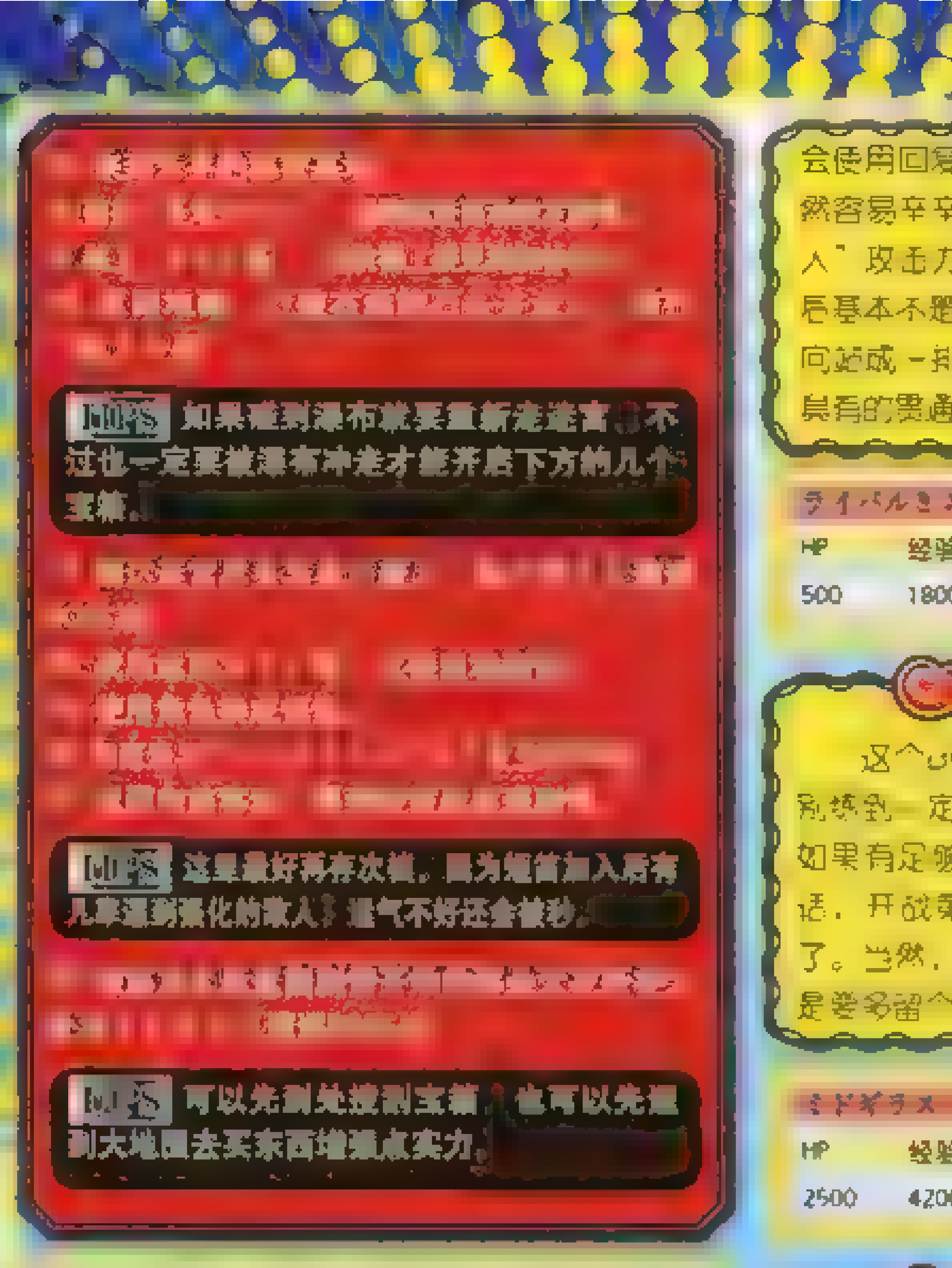
攻略步骤

1. 剧情后从大地图前往“パオズ山 东”
2. 沿路前往悟空的家
3. 剧情后前往“西の都”
4. 在胶囊公司二楼右侧的操作台上找到精密回路
5. 返回龟仙屋
6. 剧情后获得探测器（スカウター）

TIPS 这个迷宫较之前的稍有复杂，而且需要先找到兰琪获得“雷鼠のカギ”后才能打开迷宫内的门继续前进。

10. 到迷宫尽头与ドこ……
11. 然后调查地上的花，然后返回……村，触发剧情
12. 前往“パオズ山 东侧”

TIPS ……以后再说。



ドンギラス

HP	经验值	AP	金钱	掉落道具
3600	4800	400	1200	—

战斗要点

能力比较普通的BOSS，没有什么特别强力的攻击技能。不过令人头痛的是经常使用各种状态攻击，没事就把角色打成气绝等异常状态。如果以求稳为主的话，最好尽快恢复各种异常状态，毕竟本战我方只有天津饭和小林两名角色出战。好在由于BOSS本身能力不高，即使攻击输出只有一人，打倒它也只是时间问题。最后，战斗前最好事先装备"银色の毛皮"以提高属性抗性。

泉の魔人

HP	经验值	AP	金钱	掉落道具
3600	5400	330	600	魔族のきも

泉の守り人

HP	经验值	AP	金钱	掉落道具
3300	4800	380	1400	カリンのすいとう

第一次在一战中出现两个BOSS，战斗的变化自然增加了不少。由于后面的"泉の守り人"会使用回复技能，所以推荐优先将其击破，不然容易辛辛苦苦一回合白打。前方的"泉の魔人"攻击力不俗，但是手段较为单一，落单之后基本不是我们的对手。另外，由于BOSS是横向站成一排，所以小林的必杀技"气圆斩"所具有的贯通性在这里就非常好用了。

ライバルきょうりゅう

HP	经验值	AP	金钱	掉落道具
500	1800	180	30	

战斗要点

这个BOSS并不难打，前提是将悟饭的级别练到一定级数，有个六七级应该差不多了。如果有足够的AP把必杀技"激怒"开出来的话，开战第一回合先用一次，剩下就是狂攻了。当然，由于一人作战的关系，回复工作还是要多留个心眼的。

ミドギラス

HP	经验值	AP	金钱	掉落道具
2500	4200	360	900	—

战斗要点

由于短笛的加入，自然主要的攻击输出都交给他来完成。悟饭在使用激怒的同时伺机与短笛一起使用闪光连击来造成更大伤害。BOSS的HP并不多，总的难度还不一定有稀有杂兵高，笔者就在这里被杂兵恐龙团灭了一次……。有兴趣的玩家还可以故意让短笛送死来让悟饭独吞经验。

本节入手道具

パオズ山 东侧看板	狼鹤相打阵
悟空家墙上的纸	星の果实（剧情离开后返回）
悟空家房间角落里的桌子	サイヤ・アタック（剧情离开后返回）
西都胶囊公司_修理作台	精密回路
ジングル村雪人	天眼光
ジングル村民宅小房间	ジングル村ボム
ジングル村民宅写字台	体力の果实
ジングル村民宅电视机	地球人ストライク
ヒイラギ平原宝箱	伤药、大豆、テンションアッパー、气力の果实、フリーズナックル、防の水、吸力のうでわ
パオズ山 东侧宝箱	防の果实、毒のうでわ、大豆、パオズ石、KIドリンクZ、アメジスト
悟饭家的写字台	气力の果实

章节入手道具

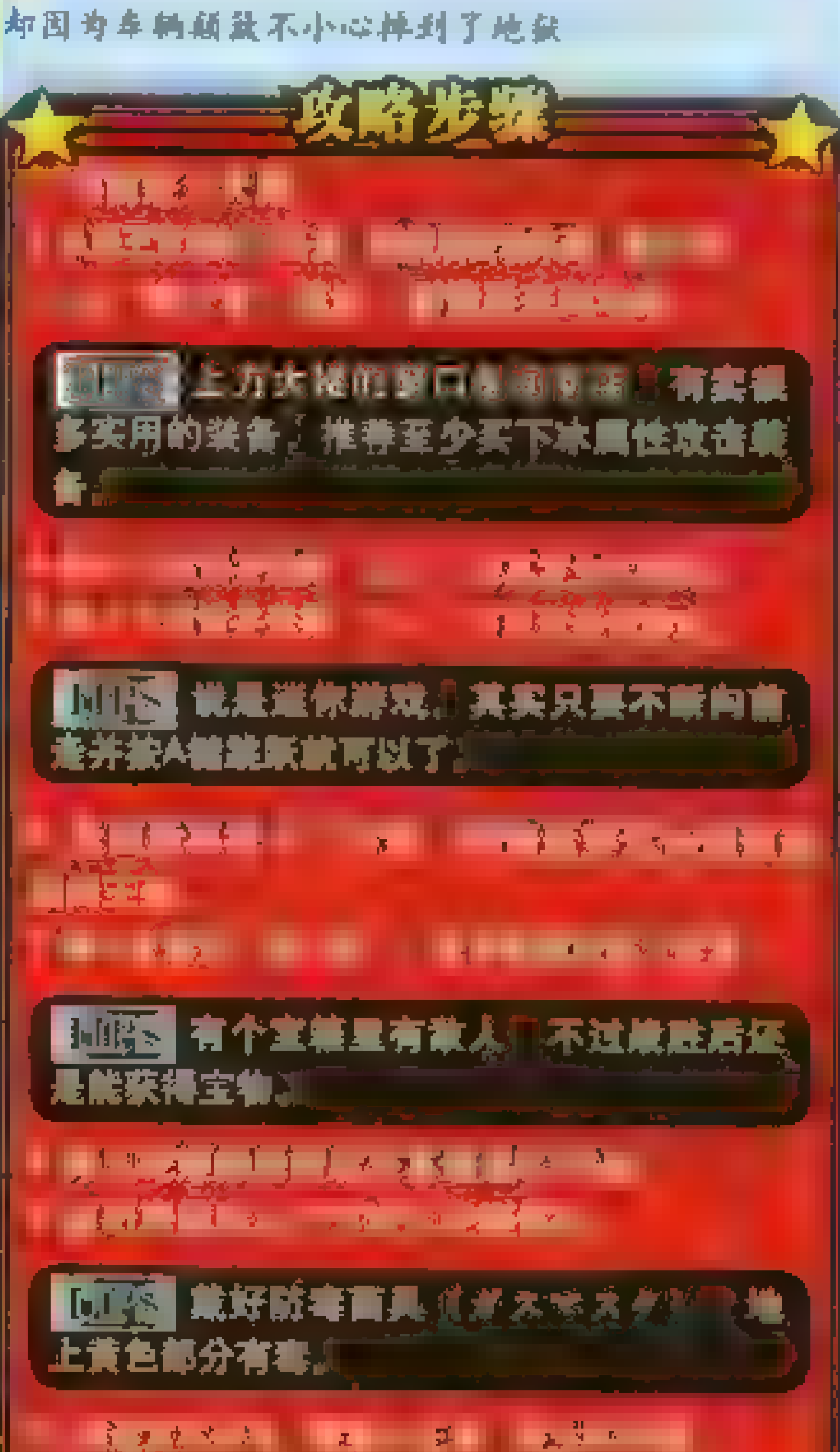
圣地カリン入口男性	速爆キャノン	カリン塔中央容器	狼鹤相打阵
圣地カリン内侧男性	地球人ストライク	仙人の泉入口カリン像	友情エナジー
圣地カリン帐篷内宝箱	CHA-LA	仙人の泉宝箱	仙水、太豆、仙药、ラッシュリング
圣地カリン帐篷内贡台	气力の果实	仙人の泉BOSS战地点	防の果实（战后返回）
カリン塔草堆	地球人ストライク	ブレイク荒野宝箱	中豆×2、防の果实、KIドリンクZ、巨大ミサイル
カリン塔浴缸	力の果实		

第九章 阎王大人也吃了一惊 在黄泉FIGHT

エンマさまもびっくり あの世でファイト

剧情转到悟空这边，……的主角即使身体已经死亡了，但是仍然在地狱继续着自己的修行。阎王安排悟空通过"蛇の道"去找界王，但是悟空在路上却因为车辆颠簸不小心掉到了地狱

攻略步骤



ゴズ

HP	经验值	AP	金钱	掉落道具
2200	1500	180	800	—

战斗要点

总的来说还是比较容易的一个BOSS，比较讨厌的地方在于动不动就喜欢降低我们的命中率。不过令人欣慰的是敌人的命中率也高不到哪里去，开战的时候使用残像拳的话就能有效降低BOSS对我们造成的伤害，运气好的话无伤也不是不可能的哦。当然，如果实力够强的话，直接上去一顿猛打就OK了。

蛇姬

HP	经验值	AP	金钱	掉落道具
2200	1500	180	1000	—

战斗要点

单单就蛇姬的能力而言，和之前的恶鬼完全就是一个级别的BOSS，惟一不同的是蛇姬会召唤护卫。另外，蛇姬会提高敌人全员攻击力和使用毒属性攻击。虽然护卫本身只是杂兵，但是由于对方是多人作战，提高攻击力后打上来还是很痛的。所以依然推荐使用残像拳战术，有杂兵打杂兵，中毒了一定要第一时间回复。

蛇姫の正体

HP	经验值	AP	金钱	掉落道具
[illegible]	[illegible]	[illegible]	1500	—

战斗要点

非常强的BOSS，相较之前的战斗血一下子厚了不少。首先依然是推荐二话不说上来就是用残像拳，然后就和BOSS慢慢磨吧。其毒属性攻击依然讨厌，攻击力也很高。注意BOSS弱冰属性，如果之前在地狱购入对应装备的话就能轻松不少。

ラディッツの魂				
HP	经验值	AP	金钱	掉落道具
	3300	380	0	-

战斗要点

战斗中调查或看战后查阅图鉴都无法获得这次BOSS的准确HP值，不过根据实战估计，其HP值应该在7000出头。由于有NPC的帮助战斗轻松不少，等到两个NPC都被击退之后再安心使用残像拳可以节省大量K。

章节入手道具

大殿左侧的门	メテオインパクト
大殿宝箱	无心のベルト、根性のベルト
地狱	WカプセルZ（跳船时喷泉顶端岔路）
蛇姬迷宫宝箱	大豆×2 KIドリンクZ、バインドナックル
蛇姬房间宝箱	反击のうでわ
蛇姬房间王座	复の果实
界王星房间宝箱	体力のうでわ
界王星房间架子	必杀豆
界王星井	友情エナジー
界王星宝箱	神龙のウロコ、WドリンクZ
圆生树の森宝箱	龙骨の粉末、HPカプセルZ、安らぎのゆびわ、眠りのうでわ、豆改バーンカプセル

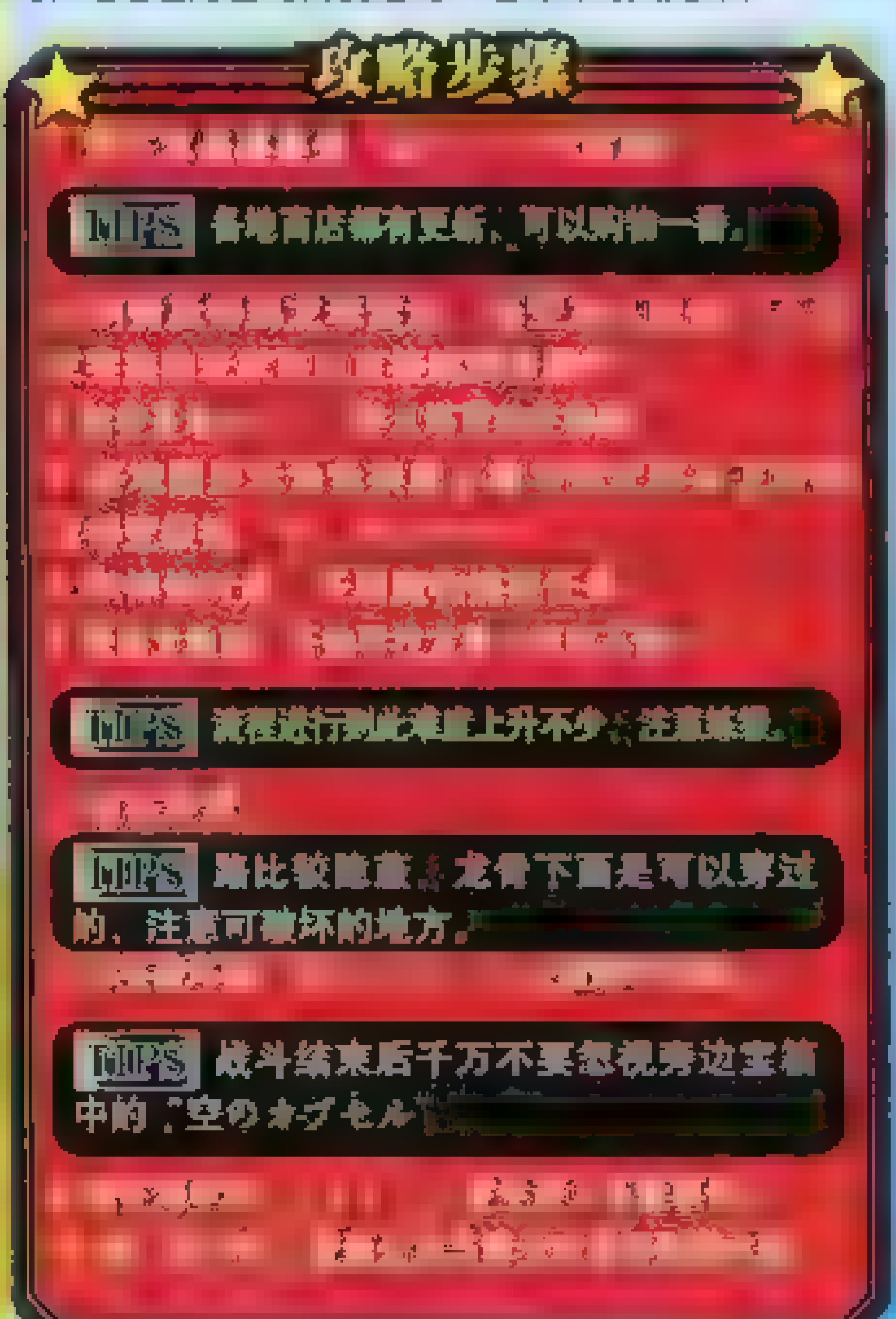
在经过了地狱、蛇道的层层考验后，悟空终于成功地抵达了界王星。而在森林中又一次成功地击败了拉蒂兹之后，悟空开始了在界王处的修行，并等待着再返阳间与众人并肩作战。

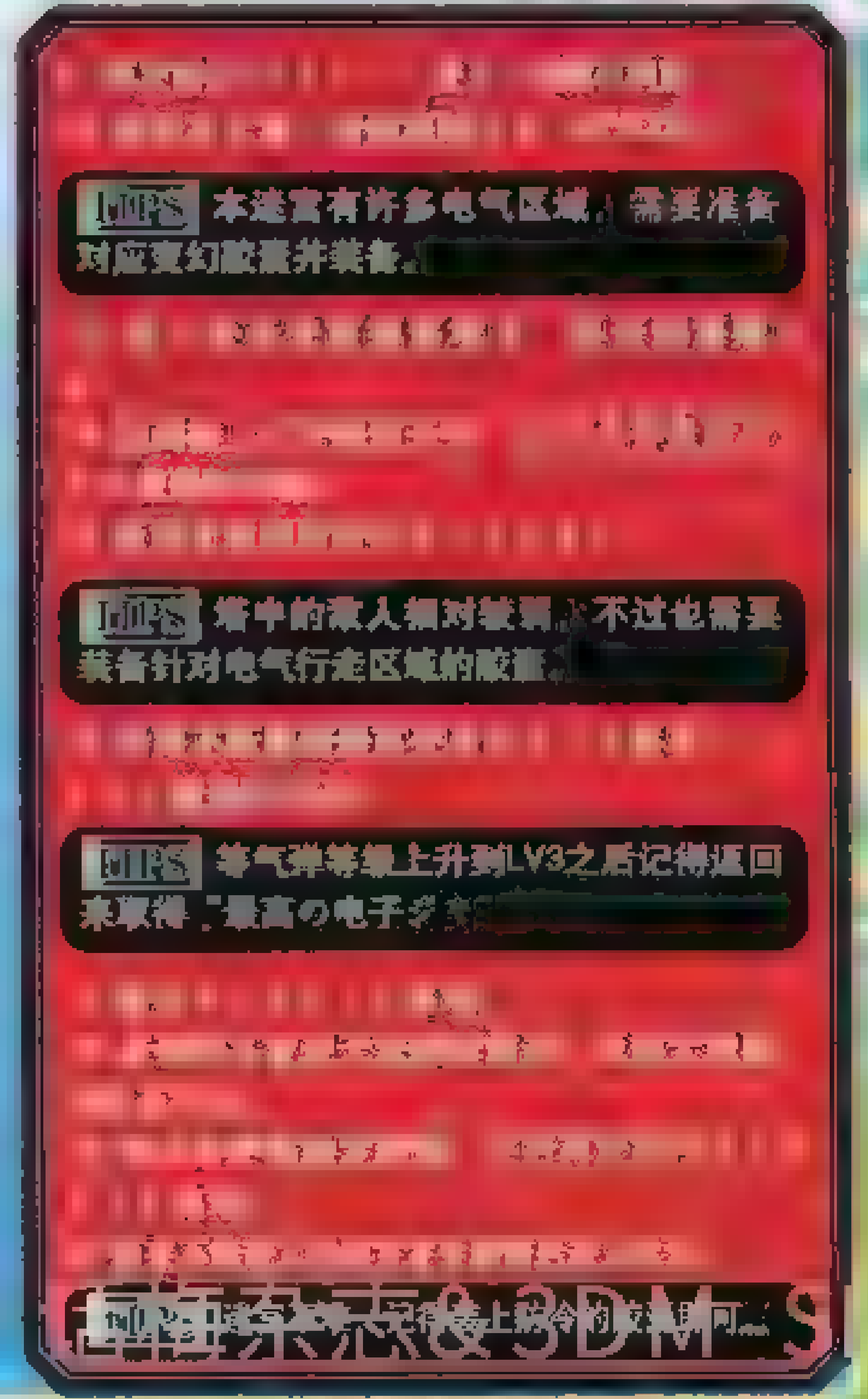
第十章 失去的龙珠！通往胜利的漫长道路

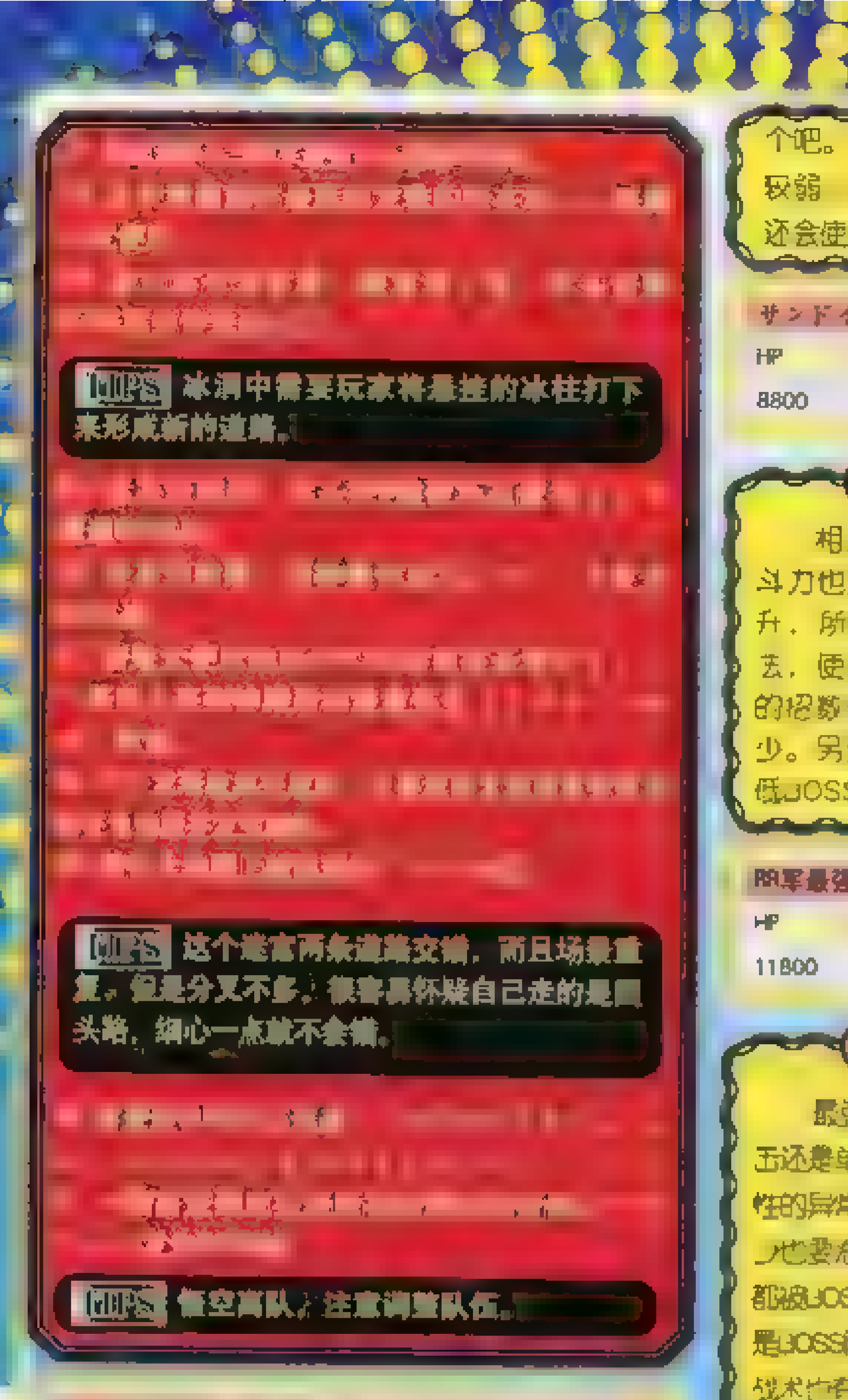
失われたドラゴンボール！勝利への長い道のり

在神仙的引导下，众人来到了水晶婆婆处为了收集龙珠而努力。在得到了龙珠雷达这一重要道具的同时，悟空也是暂时回到阳间一起帮忙寻找龙珠。

攻略步骤







大ダコ

HP	经验值	AP	金钱	掉落道具
10000	12600	780	2000	—

战斗要点

这个BOSS的防御力很高，HP也很多，对付这种BOSS还是要以稳为主，打起来也就不那么吃力。还是推荐有机会就使用天津饭和克林的太阳光，可以有效提高我方存活率。由于BOSS血多的关系，必杀消耗比较多，注意回复。

ハッチャン

HP	经验值	AP	金钱	掉落道具
5000	6000	420	0	—

ホワイト将军

HP	经验值	AP	金钱	掉落道具
4200	5400	360	1800	–

战斗要点

又是两个一起的BOSS，集中人力先消灭一个吧。相对来说倒是处于后方的ホワイト将军比较弱一点。两人的全体攻击都很麻烦，而且偶尔还会使用麻痹属性的攻击，一定要及时回复。

サンドイーグル

HP	经验值	AP	金钱	掉落道具
8800	10800	720	2200	—

战斗要点

相对来说本章中最弱的BOSS，不过其战斗力也是相较于前一章的BOSS有了大幅度提升，所以不要怀有锻炼级数较低的角色的想法，使用最强的角色组合吧。BOSS比较麻烦的招数是麻痹攻击，事先做好准备可以轻松不少。另外，克林和天津饭的天阳光也能有效降低BOSS的命中率。

RR军最强メカ

HP	经验值	AP	金钱	掉落道具
11800	13200	840	2800	—

战斗要点

最强机械的名头可不是白来的，无论是全体攻击还是单体攻击的攻击力都很高，而且还会睡眠属性的异常状态攻击。就算没有防止睡眠的装备，至少也要准备好解除睡眠状态的道具。不然全部角色都被BOSS弄得睡着了后果将不堪设想。值得庆幸的是BOSS防御力尚可、HP也不多，实在不行使用血拼战术也有很大几率获胜。

メンズ

HP	经验值	AP	金钱	掉落道具
12800	14700	660	1200	—

战斗要点

可以说是龙珠收集之旅中的最强BOSS之一（还有个就是另一条路的BOSS了），单体攻击和全体攻击即便是做到了主动防御也会造成550点左右的伤害，并带有火炎和电气属性。此战中的回复道具推荐使用“HPカプセル小”，事先多准备些。另外最好有人专门负责回复或者和闲人员交替来保持回复。

レディース

HP	经验值	AP	金钱	掉落道具
12300	13200	720	2800	

战斗要点

和上面一样，非常强劲的BOSS，全体攻击是令人发指地带电击属性，一定要事先做好防护

工作。如果全体回复药品不够的话可以使用小林的究级技或者悟饭的必杀技来救急。而且该BOSS有时还能造成全体角色防御力下降，所以一定要攻击火力全开尽快解决战斗。

ブロンズピンボール

HP	经验值	AP	金钱	掉落道具
6000	5100	450	1300	—

シルバーピンボール

HP	经验值	AP	金钱	掉落道具
7000	6000	480	2000	—

ゴールドピンボール

HP	经验值	AP	金钱	掉落道具
8500	7800	540	5000	

战斗要点

三个BOSS实力较弱，不过由于是三连战，需要在前一战结束时就事先做好回复工作。值得欣慰的是战后的经验是当场结算的，如果正好升级的话就可以省去一次回复工作。

合体ピラフマシン

HP	经验值	AP	金钱	掉落道具
15000	18000	1200	2500	鉄くず

战斗要点

终于迎来了本章最后的BOSS，有什么郁闷都发泄在它身上吧。不过真打起来可没说的这么轻松，这个BOSS的全体攻击伤害大概每人在500到600左右，而且出招速度非常快，很难做到主动防御，即便成功地主动防御了伤害也不低。不过既然能够通过"悪魔の大便所"的两个BOSS，那么打倒这个机器人也只需要多一点的耐心和时间就可以了。

章节入手道具

西の都胶囊公司布尔玛母亲	操气圆斩
西の都旧市街两人组	鹰・狼・鹤
パオズ山东侧悟空家琪琪	チチの便当
占いババの宫殿的箱	サイヤンアタック
カリン塔加林仙人	カリンのつえ
神殿地下的门	鹰・狼・鹤
神殿房间的床	连魔キャノン
沙漠宝箱	技の果实、素早さの首饰り、不死鸟の尾羽根、回避のもん章、しのびのたび、空のカプセル
海贼の洞窟宝箱	气の果实、卫星レーザー、命中のもん章、龙族の石、ぐたこんブーツ、战士のもん章
マッスルタワー宝箱	Wカプセル50、仙豆、体力の首饰り、サンダーカプセル、气力の果实
ホワイト将军房间的桌子	鹰狼鹤
ホワイト将军房间地下宝箱	回复力の首饰り、气力の像、最高の电子ジャー(LV3)
ユンザビット高地宝箱	ネネキ経験、もろはの印、力の果实、Wカプセル50、武道の心得、豆改
ユンザビット高地飞船	神魔融合波
ユンザビット高地冰洞宝箱	ユンザビットボム、ポポのターバン、无我のベルト
悪魔の大便所宝箱	气力の首饰り、大豆、Kiドリンク2、神龙のウロコ、回避の极意、守护のもん章、Wカプセル、必中リング、防御の首饰り、神龙つめリング、冻结の札、仙豆、全部のうでわ
ピラフ城中画像	激烈エネルギー弾
ピラフ城中镜子	かめはめ乱舞
ピラフ城储物箱	技の果实
ピラフ城宝箱	リカバーカプセル、运の首饰り、Wドリンク2、Kiカプセル2、气弾の果实、运の果实、豆改、はんいのベルト、コウスイ、かなしばりの札、速度のもん章

历经千辛万苦，从炎热的沙漠到寒冷的高地，[illegible]终于收集齐了七颗龙珠！

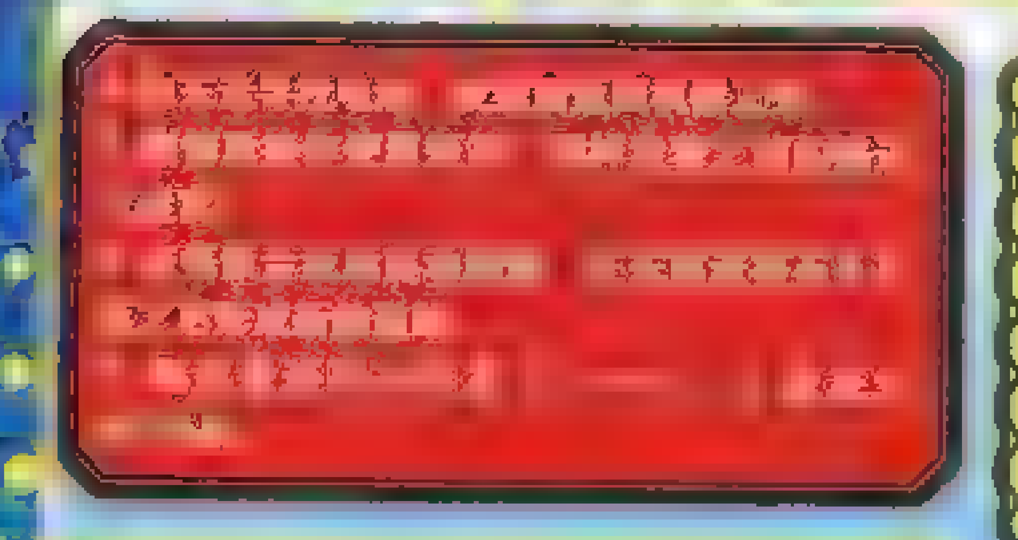
第十一章 不能输的悟饭！短笛的魔鬼训练

负けるな悟饭！—ピッコロのシゴキ修行

离开了父亲的悟饭又一次要接受短笛战栗的魔鬼训练了。这一次的目标是前往"ネムリア遗迹"取得位于遗迹深处的"邪神的腕轮"。究竟悟饭能否忍受住这痛苦的修行呢？

攻略步骤

TIPS 遗迹中有许多桥，其实桥下也是有路的，不仔细看的话容易卡住。另外，单独作战时尤其要注意异常状态，建议装备逃跑成功率上升的变幻胶囊，等之后短笛加入了



发くつロボット改				
HP	经验值	AP	金钱	掉落道具
10900	10200	680	650	ダイヤモンド

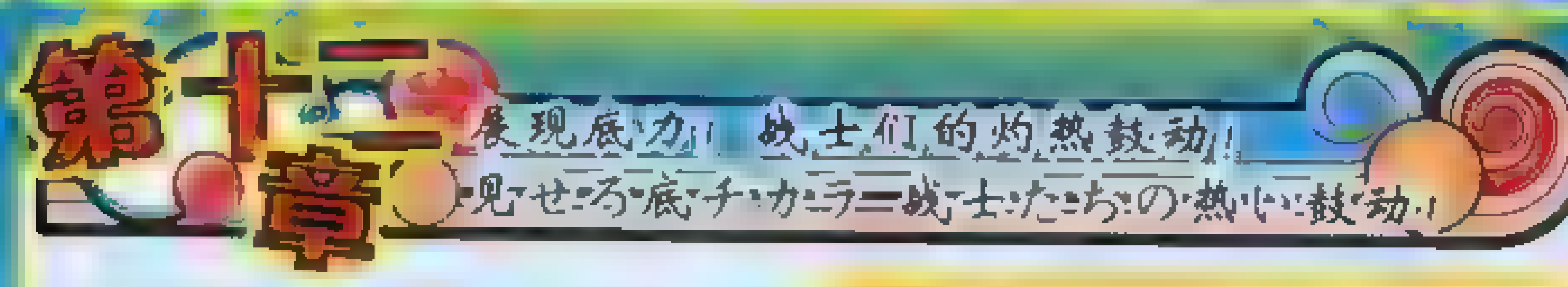
战斗要点

这个机器人没事就喜欢使用全体攻击，防御的时候优先照顾HP较少的。尽管BOSS能力一般，但是往往由于玩家之前并没有针对性地锻炼过短笛和悟饭，所以还是很容易陷入苦战的。不过还好两人都有回复技能，如果能够利用悟饭的必杀技"激怒"并配合究极技攻击的话伤害还是很可观的。

经过了近半年的修行，悟饭的实力得到了突飞猛进的提高，当然这也要归功于短笛的训练有方。面对悟饭的感谢和赞扬，短笛反而显得不好意思起来了。

章节入手道具

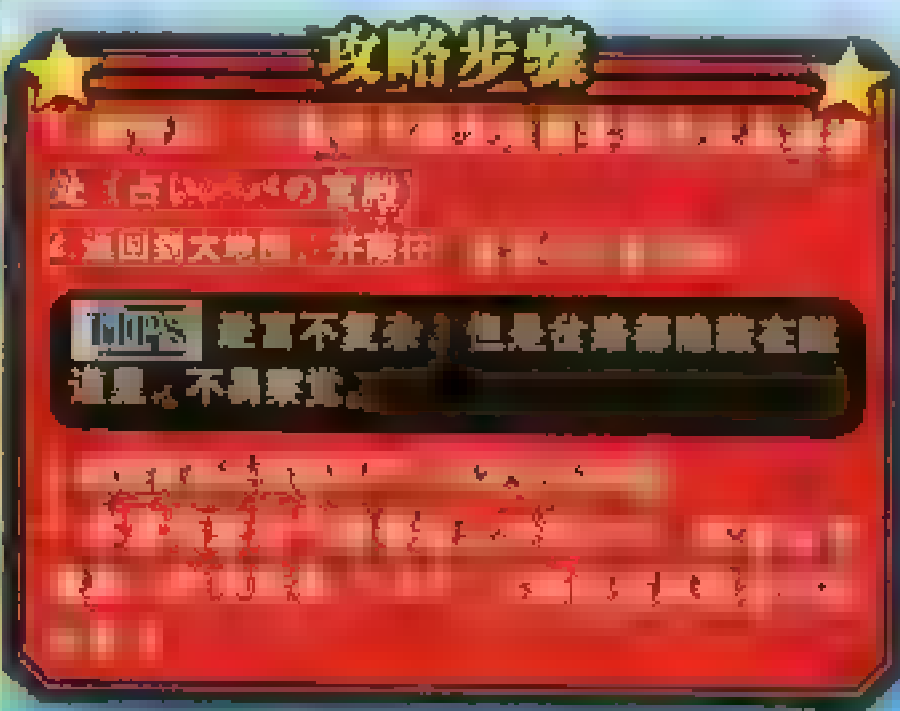
グレイク荒野宝箱	神龙のささやき　テキアツメール　自つふしチノクル　大豆　幸运のベルト(LV3)　多弹ミサイル(LV3)，CHA-LAHEAD-CHA-LA(LV3)，神の眼(LV3)　オールリカバー(LV3)，神龙の加护(LV3)，HPカプセルZ(LV3)
キムテア遗迹宝箱	豆改　气合の光、安らぎのうでわ　巨大ミサイル　大豆　KIドリンクZ　回复のもん章、大豆、HPカプセル50，KIドリンクZ，体力の首饰り，技术の首饰り，リカバーカプセル、练气のゆびわ、不死鸟の尾羽根



正在神界修行中的众人迎来了又一个早晨，但是天津饭却无论如何也找不到饺子的身影了，四处询问之下，发现饺子似乎已经离开了神界。究竟饺子到哪里去了呢，众人只能先去水晶宫处一探究竟。

TPP-EX				
HP	经验值	AP	金钱	掉落道具
14000	17400	900	1800	—

攻略步骤



战斗要点

机器人能力尚可，按照常规套路以稳为主，及时回复HP和异常状态便可轻松击破。惟一值得注意的是这个BOSS会吸收气弹必杀的攻击，所以只能使用物理必杀。巧的是出战人的物理必杀正好可以组成三人闪光连击技"地球人ストライク"，有机会的话千万不要错过机会了。

章节入手道具

损坏的桥	四倍包围弹
武泰斗の修行场宝箱	气弹の果实、力の首饰り、仙豆、いやしのうでわ、アイテムラ　シュ

到了迷宫尽头才发现，原来这一切都是鹤仙人在捣鬼，他不但利用卑鄙的手段捉走了饺子，更是祭出集成了桃白白数据的超级机器人。只是这一切都没有想到天津饭一行人已经成功下定了决心。

第十三章 极限的究极奥义！元气弹的力量

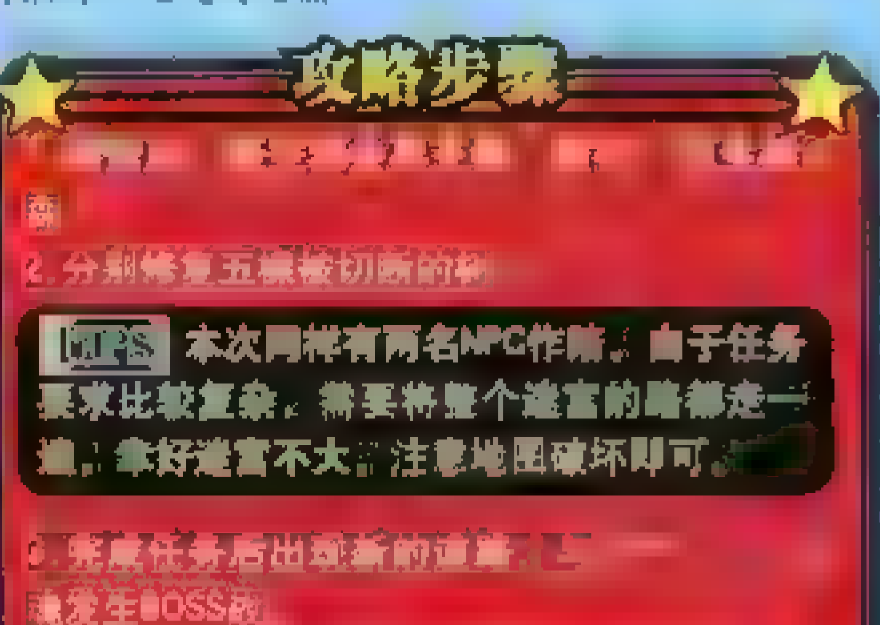
极めろ究极奥义！—これが元気玉のパワー

悟空在界王处修行了也有些时日，这次界王终于传授给了他新的绝招“界王拳”。然后界王要求悟空到“圣生树の森”修复被破坏的树木并取得“元气的结晶”

ラディッツの魂				
HP	经验值	AP	金钱	掉落道具
10000	6000	600	0	—

战斗要点

第一次面对拉蒂兹之魂，基本没有什么长进，唯一的变化就是必杀技的威力更大了。虽然我方有两个NPC，但是不能对它们抱什么太大的指望，当当炮灰还是可以的。等到悟空的怒槽满了之后就马上使用界王拳吧，其强大的效果绝对能帮助我们秒杀掉对方。



攻略步骤

1. [illegible]

2. 分别修复五棵被切断的树[illegible]

TIPS 本次同样有两名NPC作陪，由于任务要求比较复杂，需要将整个迷宫的路都走一遍，幸好迷宫不大，注意地图破坏即可。

3. 完成任务后出现新的道路[illegible]发生BOSS战

4. 回到界王处并对话[illegible]最后的[illegible]

章节入手道具

宝箱	超神水	ガトセンス	

修复了全部被切断的树并击败了前来阻挠的拉蒂兹之后，悟空得到了元气的结晶。在返回界王所在地之后，界王又传授给了悟空最强究极技“元气弹”的真髓。与此同时，在阳间的众人也唤醒了神龙，以神龙之力让悟空重新返回了人间

第十四章 赛亚人来了！全力决战！

サイヤ人来たる！—本気パワーの决战だ！

赛亚人终于还是来了，但是地球上的众人，也做好了决一死战的准备，究竟这一年来的修行成果能否抵挡住疯狂的赛亚人，我们拭目以待！

攻略步骤

1. 向北走，和小林会合
2. 一路上破坏挡路的岩石前进
[illegible]
[illegible]林、短笛VSサイ[illegible]

TIPS 敌人的HP都是1200，打起来比较轻松，每次一能自由活动务必记得存档。

[illegible]往西前进与ナッパ遭遇BOSS战

ナッパ				
HP	[illegible]	AP	金钱	掉落道具
16000	0	0	0	—

战斗要点

[illegible]持久战，我方角色轮番组队上阵，[illegible]BOSS一定[illegible]会出现[illegible]。总的来说[illegible]这个BOSS还是用比较常规的打法，分配好攻击[illegible]和回复职责，按部就班地来打，那么[illegible]就仅仅是攻击力比较高的一个BOSS而已了。首先是天津饭[illegible]林的组合，可以以小林的究级技为主要[illegible]手段，接下来悟饭、小林[illegible]的组合也拥有不少回复HP的技能，保持[illegible]轻易获胜。而当[illegible]倒下之后[illegible]林和悟饭就有点累了，可以依靠悟饭不停[illegible]使用“ミラクル全开ハワー”的究级技来进攻，小林专[illegible]的策略。最后悟空一对一的难度就[illegible]了[illegible]最好不要使用界王拳，因为之后会[illegible]，主要还是[illegible]拳作为主要手段，[illegible]可以考虑在[illegible]

章节入手道具

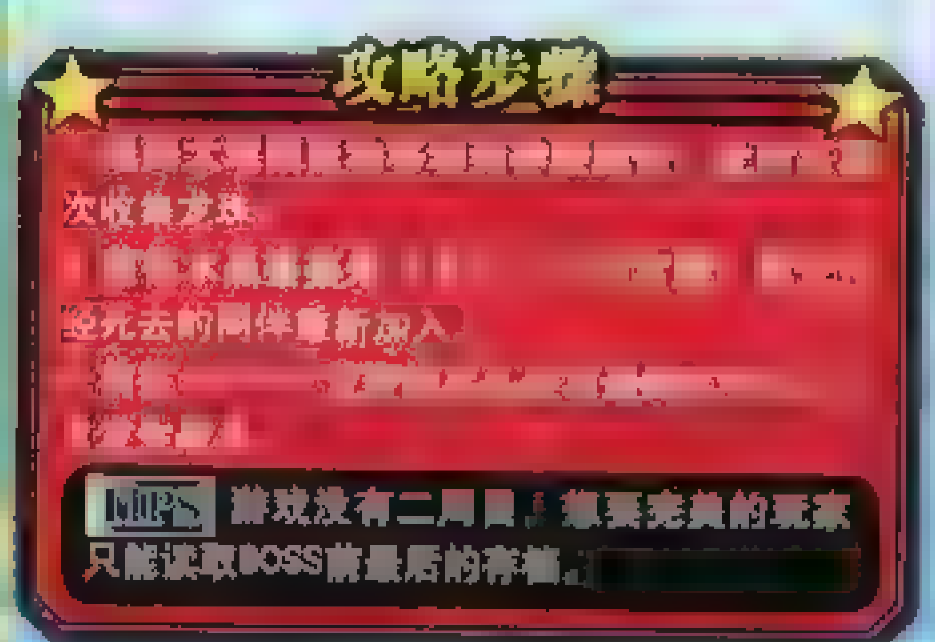
ジングル村红发女性	神魔融合波
东の都二人组	四倍包围弹
东の都商店前男性	友情エナジー
パプリカ荒野宝箱	超仙豆、ギジ满月、达人の画策

在那巴的蛮横实力前，天津饭、乐平、饺子、短笛等人先后都倒了下去。而当悟饭就要受到致命一击的时候，悟空伴随着筋斗云一同驾到。其令人乍舌的战斗力使那巴无所适从。最后悟空轻松击败了那巴。而已经没有价值的那巴也被贝吉塔杀成了重。

第十五章 限界突破超战斗！极限力量爆发

限界突破の超バトル！リミットパワー爆发だ

终于只剩下最后的贝吉塔了，悟空、悟饭和小林与之展开了最后的战斗。



ベジータ				
HP	经验值	AP	金钱	掉落道具
?	0	0	0	

战斗要点

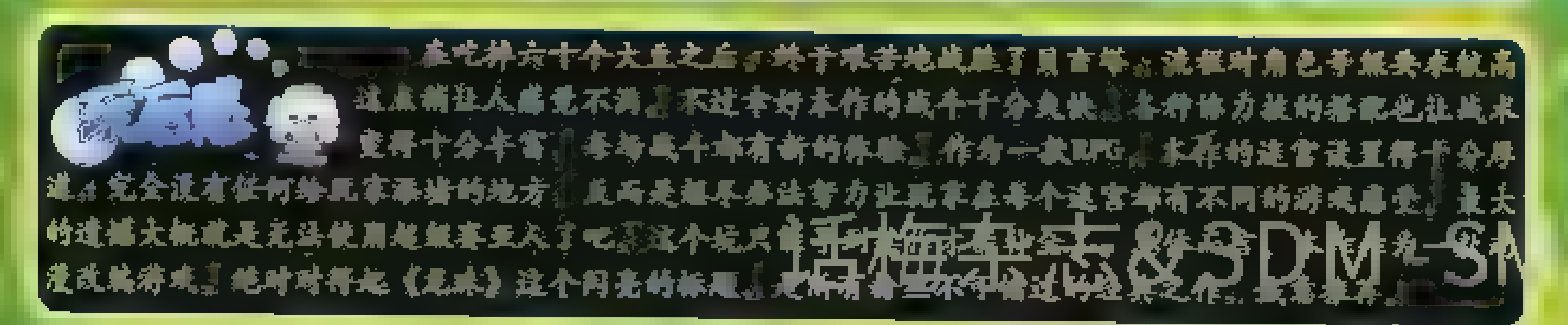
最后的BOSS战一共需要连续进行五场战斗，仔细做好最后的调整吧。该买的药全都要买全了。使用悟空和他对战时依然是使用残像拳战术，并且尽量不要使用界王拳和元气弹这种华而不实的招数，稳扎稳打，建议带上每回合自动回复KI的"安らぎのっごわ"。另外，第一次击败贝吉塔的时候是有经验的，可以当作一次全回复来用。

击败变成巨猿的贝吉塔之后就换成了悟饭和小林一起出场，主要打法虽然也和之前的那巴的打法差不多，只不过贝吉塔的攻击火力又高了不少。没有增加回避率的技巧的确是一大软肋，无论悟饭还是小林基本上完全承受三步攻击的话就倒地了，所以安全HP基本应该控制在1000以上。正确地输入主动防御指令也是对玩家能力的考验。建议小林装备增加药品回复量的"知识のベルト"专职回复而不进行攻击，悟饭使用"激怒"＋"ミラクル全开パワー"，有足够的耐心的话是绝对能够通关

章节入手道具

阎王大殿阎王	メテオインパクト
界王星蜜蜂	激烈エネルギー弹
界王星猩猩	いつも元气
パオズ山普尔	ブーアルのさいふ（需将地图显示角色变为乐平，然后在与其对话）
ギザード荒野宝箱	豆改、必杀豆、神龙のウロコ、KIドリンクZ、KIドリンク2、リカバーカプセル、龙骨の粉末、仙豆、超神水

打败贝吉塔后游戏也迎来了大结局，就请各位玩家好好欣赏，并且共同期待续作的来临吧



DUNGEONS & DAM

ダンダム

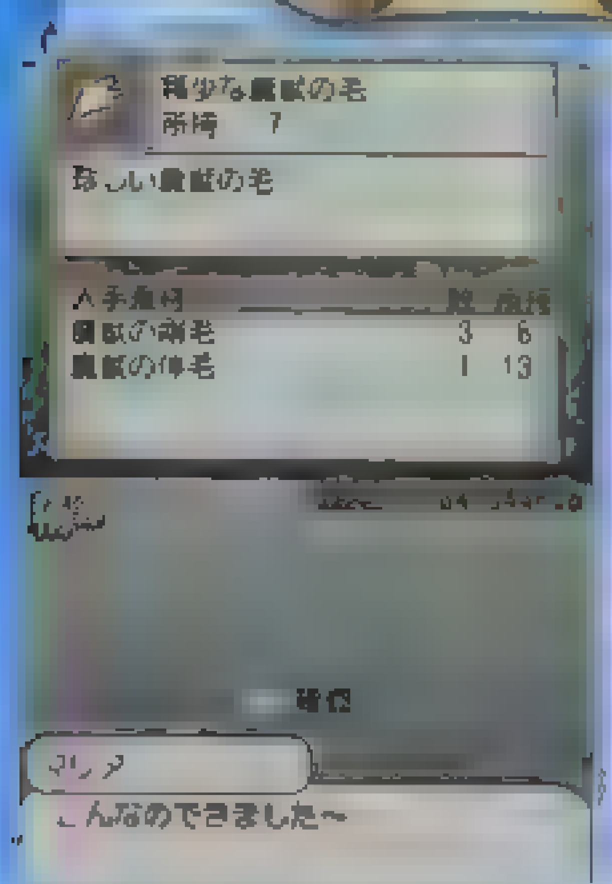
文 阳光学员 R
编 胧月 美编 澄香

光环 视频收录

系统详解

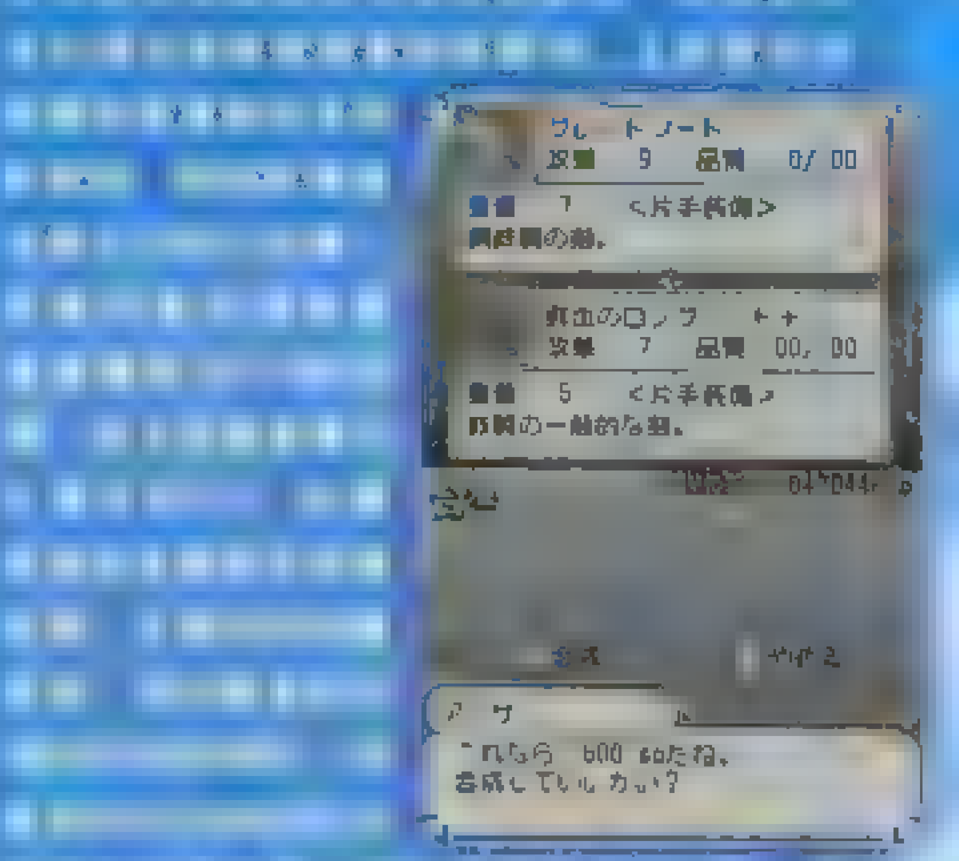
游戏基本进程

精炼相关



在第二章复活了研究所之后开启的功能，在有了研究所之后就可以把在迷宫里获得的素材以及矿物原石精炼成各种制造装备用的素材，精炼时会随机出现四种状态，分别是Common（普通）、Rare Common（比较稀有）、Rare（稀有）、Super Rare（超级稀有），根据精炼时的不同状态来决定精炼后获得的道具种类和数量，升级研究所可以使Rare和Super Rare出现的几率变高。

合成相关

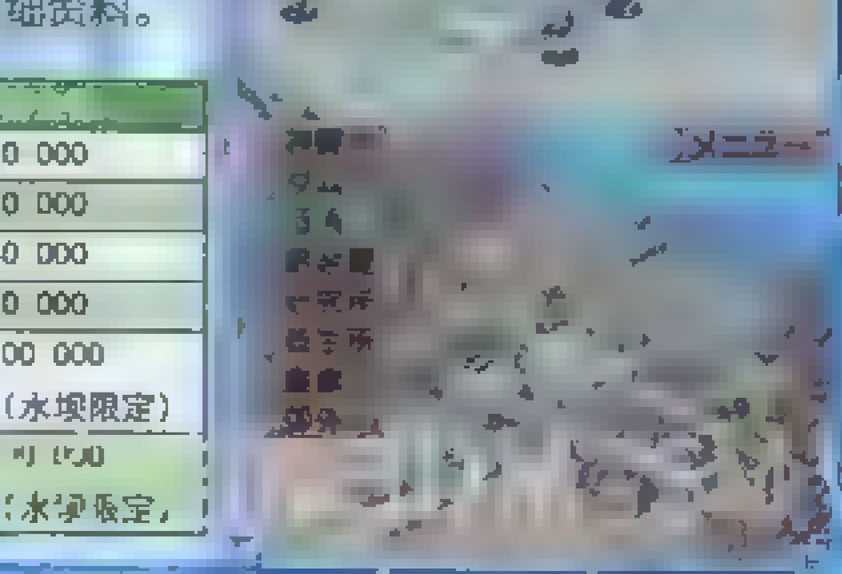


不满度

村庄设施以及投资

村庄里一共有六种设施。分别是水坝（ダム）、酒场、锻冶屋、养生所、研究所和仓库，战斗开始后进入村庄的怪物会在六种建筑物里面进行破坏，所以一定要留下足够的部队来保护这些设施，一旦建筑物被全部摧毁后游戏就会结束。各种设施都有自己不同的作用，投入金钱后可以对它们进行升级，下面列出所有建筑物的详细资料。

[illegible]	[illegible]
LV2	10 000
LV3	20 000
LV4	40 000
LV5	70 000
LV6	100 000（水坝限定）
LV7	[illegible]（水坝限定）



建筑物等级越高，耐久度也就越高，每天战斗后获得的金钱也跟建筑物等级和被破坏情况有关，所以有钱后一定要对这些建筑物进行升级。

酒场

[illegible]

仓库

[illegible]素材99个、药品999个。除此之外[illegible]

锻冶屋

[illegible]

养生所

[illegible]的地方[illegible]

研究所

[illegible]，精炼合成素材的地方[illegible]。精炼时生成[illegible]素材[illegible]

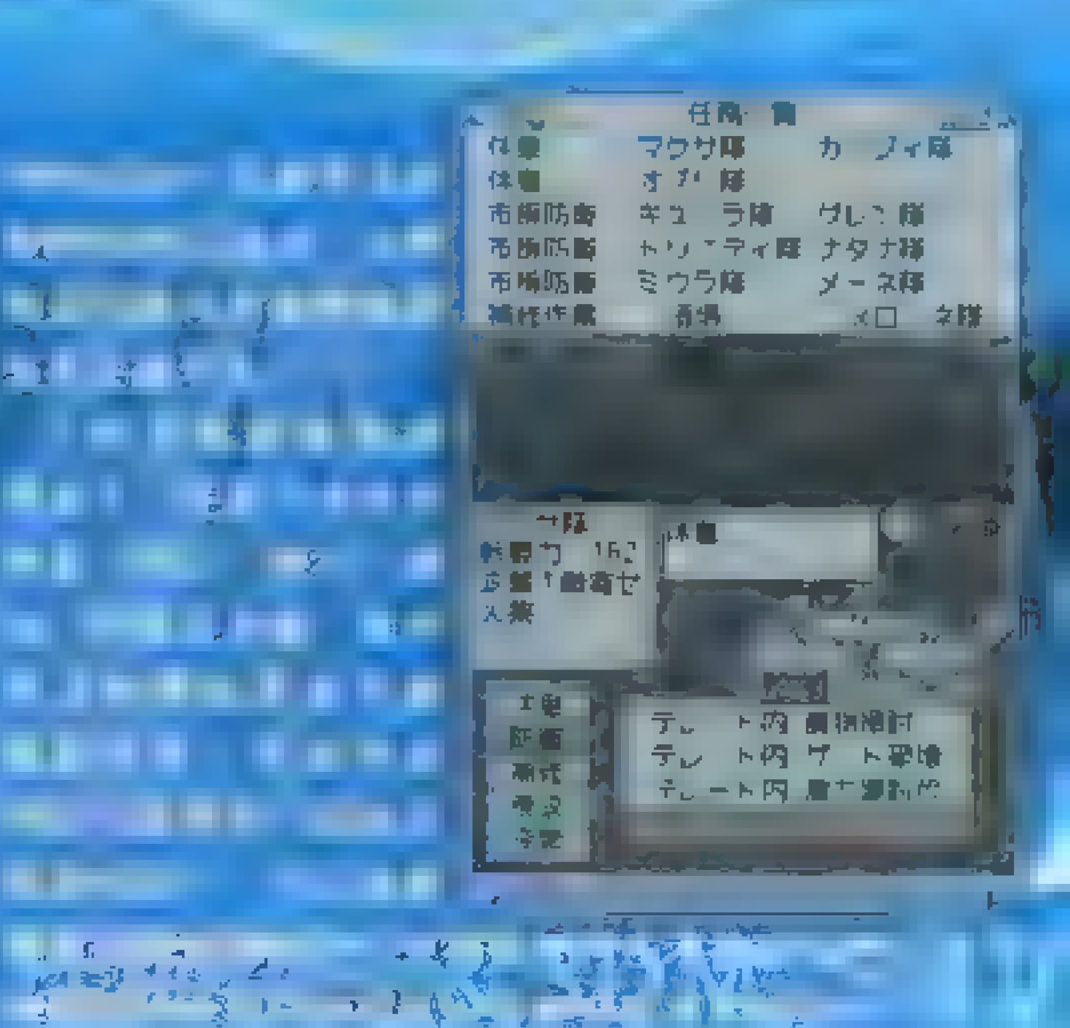
ダム（水坝）

[illegible]，改善水坝时如[illegible]所需要的时[illegible]的使用情况[illegible]

战斗相关

战前准备

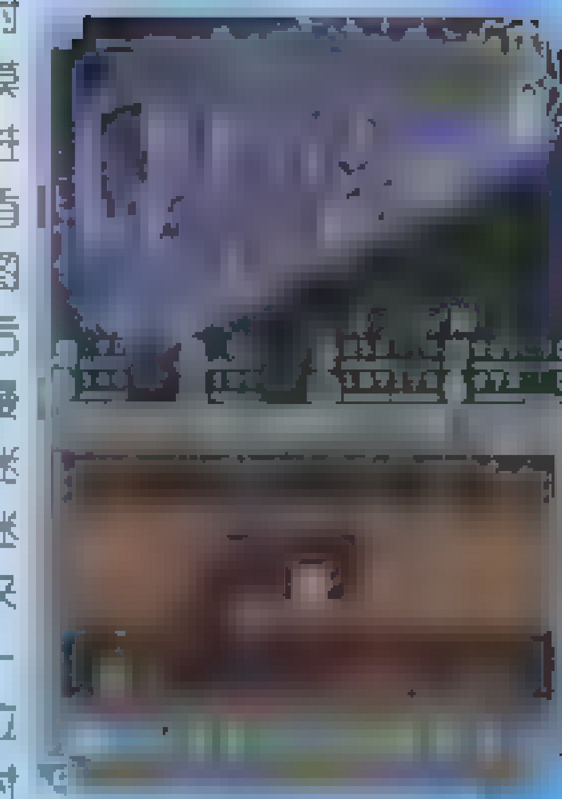
[illegible]



战斗方式

战斗分为防守和进攻两个部分，两个部分的战斗是同时进行的，可以在下屏随时进行切换。防守部分需要将各个部队分配到指定的建筑物里迎接敌人的攻击，如果建筑物里没有部队那么魔物就会开始攻击建筑物。防守部队最多为6支，初始位置在中间的街道，当敌人入侵建筑物且该建筑物里没有部队迎击时，街道中的其中一支部队会自动上前迎击，战斗结束后自动回到街道，由于有这个自动迎击的设定，我们可以把整体实力不是很强或者没有治疗的队伍直接放在街道里，当他们自动迎击完毕后回到街道还可以进行自我修复，只要有足够的队伍迎战，街道的防守完全不是问题。

进攻的部队最多为3支，可以根据队伍配置来选择“魔物討伐”或是“ゲート破坏”，对于有些队长技能是“敌寄せ”的部队，应该主要负责上前吸引敌人，让其他部队专心清除传送门。我们可以对进攻部队进行三种模糊操作，分别是前进（剑图标）、防御（盾图标）、后退（脚图标），选择防御指令后部队的HP和MP会慢慢回复，后退的方向是迷宫的入口，一旦退出迷宫入口就再也进不来了，所以操作的时候一定要注意部队的所在位置。当部队发生战斗时可以选择逃跑，不过逃跑的意义并不大，部队中所有成员HP为0时不会被判定为死亡，只要等待一段时间后全员就会复活为半血状态继续进行战斗，BOSS战时死人是很正常的事，所以必须2～3支部队在BOSS旁边待机，一旦一支部队全灭后另外一支继续进入战斗，一定要在时间结束之前推倒BOSS。



水坝

转职

游戏中一共有8种初级职业，当等级达到20级的时候并且在分支事件里获得对应职业的转职许可后就可以进行转职了。转职需要花费10000SP，除特殊的辅助职业外，其他高级职业的能力都比初级职业要强上不少，资金足够时就不要犹豫了，转职后等级不归零，当人物等级达到最高40级时就不能再进行转职了。

注意事项

[illegible]

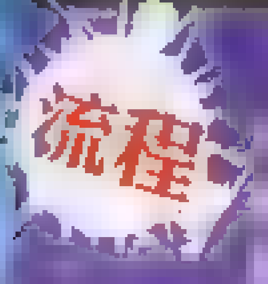
流程攻略

很久以前，人们在岩山之地[illegible]与魔物进行激烈的战斗后，将魔物封[illegible]，人们则在这里建起了巨大的水坝，过起了幸福的生活。就在大家都要忘记先祖们英雄事迹的时候，沉睡在地底的魔物突然袭来，和平的村庄遭受到前所未有的破坏，面对每天晚上都会袭击村庄的魔物，主人公踏上了讨伐魔物守护村庄的道路，人类与魔物漫长的战斗由此拉开了序幕。

序章：街道防卫战

主线事件

名称	备注
姊と弟	任务选择教学
鎧の幼驯染	人物编成教学
迷宫へ	酒场和仓库使用可能　侵攻教学
迷宫侵攻の后	终于可以保存记录了



[illegible]

[illegible]

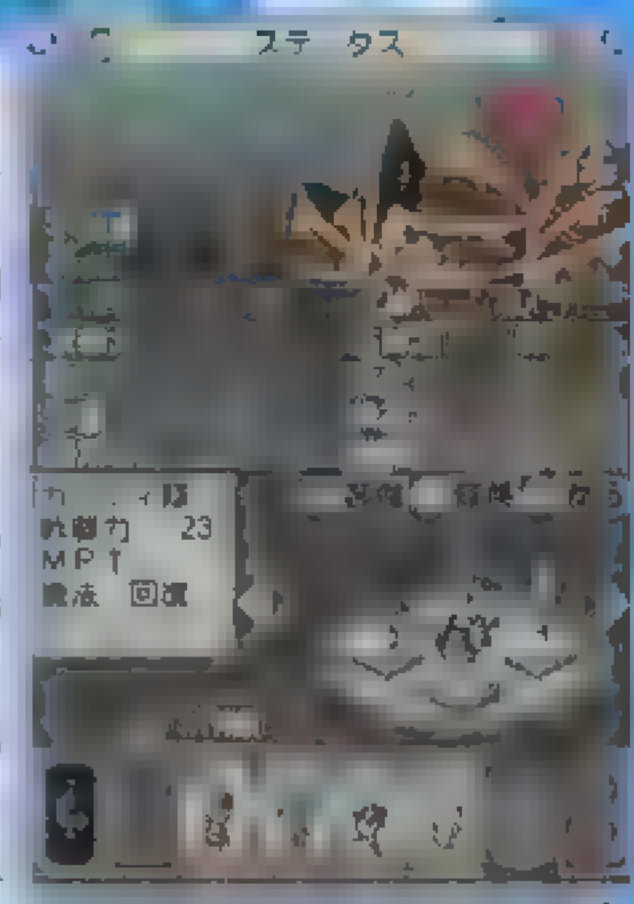
第一章：第13坑道

主线事件

名称	备注
激励	剧情对话
见回りを一绪に	剧情对话
父の记忆	剧情对话
怯えの榭	剧情对话
[illegible]	
ある日の日常	重复对话
ある日の街中	重复对话
ある日の酒场	重复对话

出现以上三个选项[illegible]

作为游戏的第一个迷宫，难度自然不高，不过我们一开始要做的可不是侵攻，而是要将村子里建筑物的耐久度回复到最高。LV1的酒场最多可以雇佣10个人，加上マクサ和カーシィ一共是12个人，我们可以将这12个人分成4队，其中一队支配置1~2个职人专门负责修补破损的建筑物，这样要不了几天就可以将所有建筑物的耐久度回复满，与此同时队伍中成员的等级也有所提升。在SP满足10000点时优先升级酒场，这样一来可雇佣人数增加到了20人，在组成4~5支完整的部队后就可以开始对迷宫进行侵攻了。



第13坑道比较小，让マクサ和カーシィ分别带领部队可以很轻松破坏掉全部的传送门，这个迷宫的BOSSラストバイター等级为10级，使用单体攻击，伤害在35左右，建议在此之前将队伍平均等级练到5级左右，带上ヒーラー做后援来对付它，两支队伍轮流攻击足以在时间结束前将BOSS推倒。

第二章：第21坑道

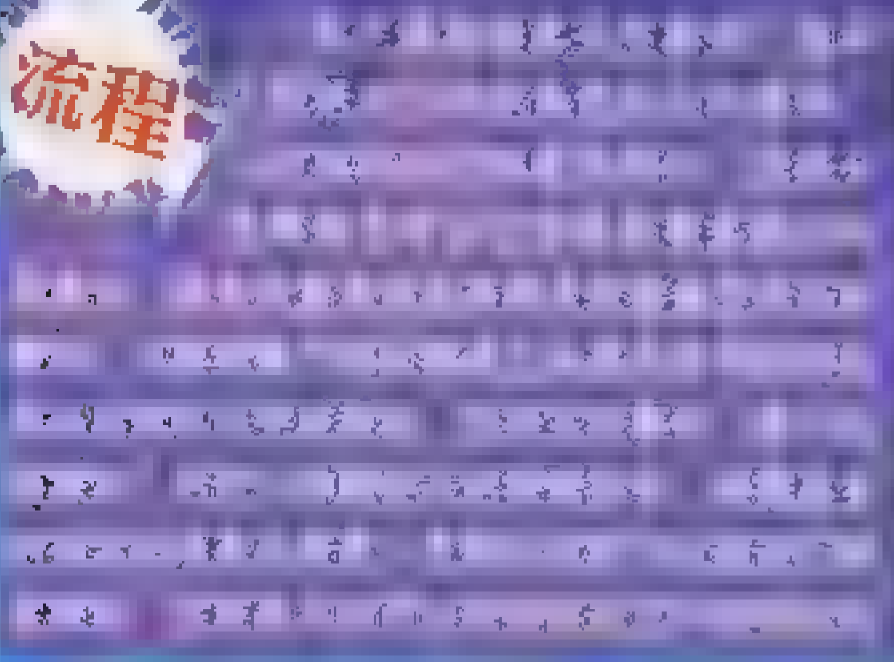
主线事件

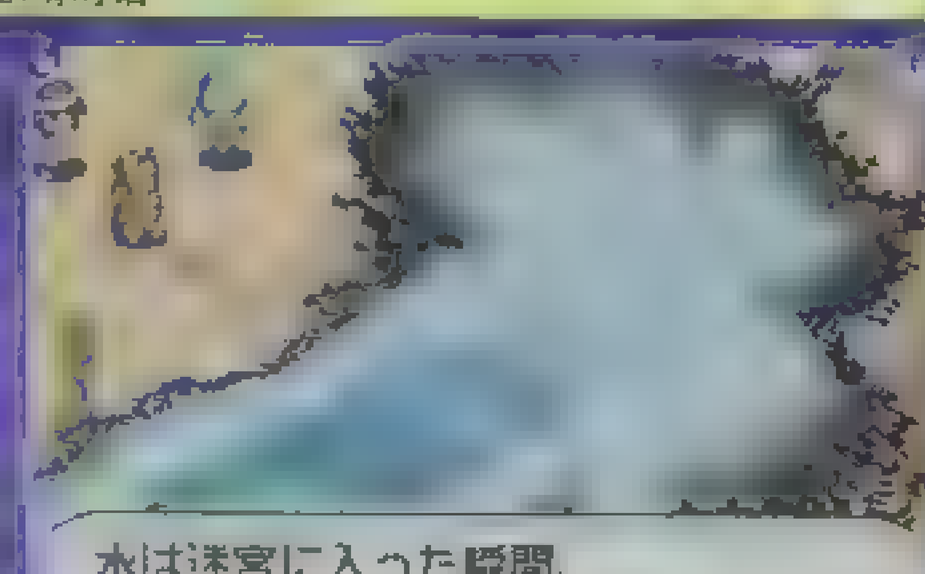
名称	备注
第21坑道	开启第21坑道迷宫的侵攻
锻冶屋复活	锻冶屋使用可能
养生所复活	养生所使用可能
研究所复活	研究所使用可能
第13坑道探索	开启第13坑道的探索
ダム	剧情对话

名称	备注
フィアとチコ	剧情对话
敌进化	剧情对话，迷宫内传送门重置
暴走	剧情对话
暴走の果て	剧情对话
见舞い	剧情对话 选择第一项
回复 不信	剧情对话
水路完成	大坝的"冲水"功能使用可能
[illegible]	ダム[illegible]可能

支线事件

名称	备注
いきたおれ	酒场LV2时出现该选项　グレン加入队伍　枪术士转职可能
ストライカー	主线事件"锻冶所复活"后出现．ストライカー雇佣可能
人狼	仓库LV2且ヒーラーLV10以上时出现　与サヤノ的剧情对话　获得治愈魔法的消息
治愈魔法	与サヤノ的剧情对话．支线事件"人狼"的后续
人狼と银の秘药	主线事件"养生所复活"后且完成了支线事件"治愈魔法"后出现　サヤノ加入队伍，ガードナイト、ブースターへ转职可能
頼りになる?	剧情对话
役目	剧情对话
威势のいいお姉さん	剧情对话
老将军	锻冶屋LV2且ウォリアーLV10以上时出现　与オブリ的剧情对话
将军の愿い	オブリ加入队伍
街の医者	剧情对话
ガンプリンセス	养生所LV2且アーチャーLV10以上时出现　与トリニティ的剧情对话
王道	完成主线事件"研究所复活"以及支线事件"ガンプリンセス"后出现　トリニティ加入队伍
狂王	与トリニティ的剧情对话
变人	剧情对话
トラブルメイカー	研究所LV2且ウィザードLV10以上时出现　与メーネ的剧情对话，选择第一项
ダムの夜景かっ	与メーネ的剧情对话．选择第一项
学院都市の魔王	完成主线事件"ダム"且完成了以上两个与メーネ的剧情对话后出现，エンチャンター转职可能，学者雇佣可能
お告げって……?	剧情对话
好きか始まった日	剧情对话
使　父の记忆	剧情对话
见守の者	剧情对话
修行	マケサ　グレンLV10以上　剧情对话
腐れ缘	酒场　研究所LV3以上　剧情对话
铠の真实	カーディLV10以上　剧情对话
魔王の探し物	主线事件"回复　不信"后并且完成支线里メーネ相关事件后出现　エーデル、メーネ加入队伍
传书	主线事件"回复　不信"后并且オブリ在队伍中　サムライ、クノイチへ转职可能
火药兵器	主线事件"回复　不信"后并且トリニティ在队伍中　ガンナー、ボムマジシャン、炮术士转职可能
人狼の师匠	剧情对话
大嫌い	主线事件"水攻成功"后　剧情对话
助手派遣	主线事件"水攻成功"后　剧情对话　选项分支フィア或者双子巫女
かつみ酒	主线事件"水攻成功"后　剧情对话
整顿の鬼	主线事件"水攻成功"后　剧情对话





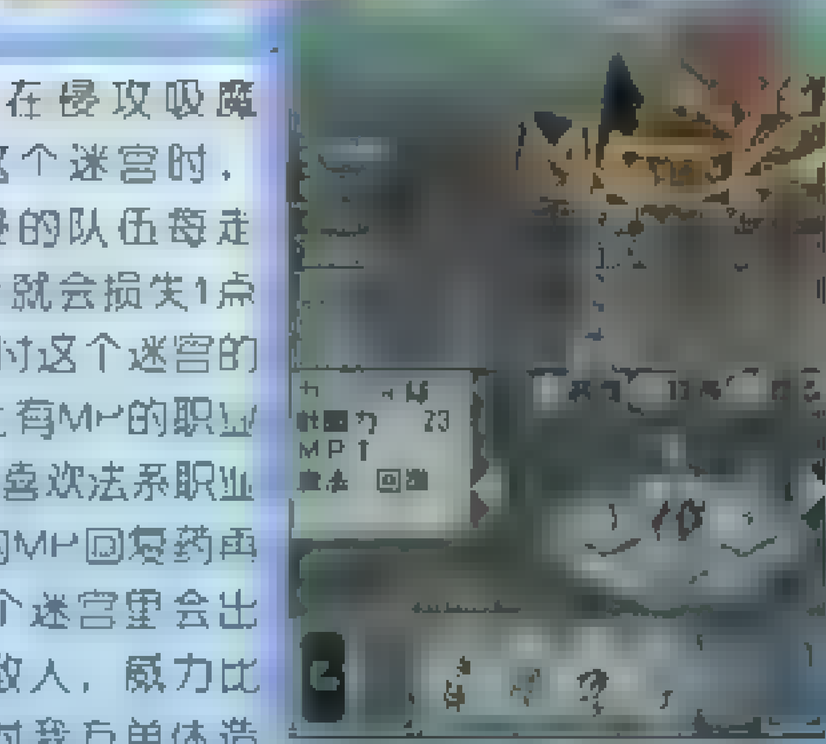
第三章：吸魔穴

主线事件

名称	备注
吸魔穴	开启吸魔穴迷宫的侵攻
山と少女たち	剧情对话
砂型モンスター？	剧情对话
手伝い？	剧情对话
奇袭	剧情对话
第21坑道探索	开启第21坑道的探索
街の人们	剧情对话
ウーラ	剧情对话
心の悲鸣	剧情对话
疑念と主张	剧情对话
ある真实	剧情对话
少年たち	剧情对话
アリサとマリア	剧情对话
ある日の酒场	重复对话

支线事件

名称	备注
统姬と银の秘药	银之秘药剧情　关系到トリニティ脱离队伍
断绝の时	银之秘药剧情　关系到サヤノ脱离队伍
落ち入む店主	剧情对话
オニキスと魔王	オニキス剧情　关系到エーデル和メーネ脱离队伍
オニキスと将军	オニキス剧情　关系到オブリ脱离队伍
研究助手	选择银之秘药剧情和オニキス剧情后出现　剧情对话
仲直の作战	选择银之秘药剧情和オニキス剧情后出现　剧情对话
统姬と银の秘药	银之秘药剧情，关系到トリニティ脱离队伍
断绝の时	银之秘药剧情　关系到サヤノ脱离队伍
落ち入む店主	剧情对话
オニキスと魔王	オニキス剧情　关系到エーデル和メーネ脱离队伍
オニキスと将军	オニキス剧情，关系到オブリ脱离队伍
研究助手	选择银之秘药剧情和オニキス剧情后出现，剧情对话
仲直の作战	选择银之秘药剧情和オニキス剧情后出现　剧情对话



在侵攻吸魔穴这个迷宫时，入侵的队伍每走步就会损失1点MP，所以在对付这个迷宫的时候尽量不要让有MP的职业出战，如果实在喜欢法系职业也要带上足够的MP回复药再进入迷宫。这个迷宫里会出现使用法术的敌人，威力比较大，能轻松对我方单体造成50左右的伤害，如果不带足HP回复的药品会比较难对付。流程到这里应该也囤积了不少素材了，战前可以将素材精炼后在锻冶屋里制造点特定角色所用的装备，这可以使队伍的战斗力上升一个台阶。BOSSリッチ的攻击为全体地属性攻击，伤害在40左右，对地属性弱点的职业能造成高达70以上的伤害，算是比较难对付的一个BOSS，不过在回复药足够的情况下，两物理职业站前排加上两个ヒーラ站后排，基本可以保证磨掉BOSS半血后才倒地，只要有两支这样的队伍就可以搞定这个BOSS了，建议队伍平均等级在15级以上再来挑战。

支线事件里跟银之秘药和オニキス（石华）剧情相关的选项会涉及到该特定角色以后章节的特殊分支事件，切记不能两个都选，否则后选的那个角色会脱离队伍。

第四章：炎之迷宫

主线事件

名称	备注
炎の迷宫	开启炎の迷宫的侵攻
潜入者	剧情对话
遭遇	剧情对话
纠缠	剧情对话
亲友	剧情对话
仲直り	剧情对话
吸魔穴探索	开启吸魔穴的探索
おとり作战	剧情对话
おとり作战成功	剧情对话
成功の果てに	剧情对话
孤立	剧情对话
乐胜ムード	剧情对话
绝望の足音	剧情对话 迷宫内传送门重置
龟裂	剧情对话
摇れる复仇心	剧情对话
广がる不信	剧情对话
困惑	剧情对话
襲われる少女	剧情对话
气氛转换	剧情对话
过失	剧情对话
折れる心	剧情对话
隔离	剧情对话

流程

[illegible]

支线事件

名称	备注
激战 格斗家	グレン特殊事件
归还命令	上一章选择支线事件"オニキスと魔王"后出现 エーデル特殊事件、メイ暂时脱离队伍
故乡	上一章选择支线事件"オニキスと将军"后出现 オブリ特殊事件
激战 铳姬	上一章选择支线事件"铳姬と银の秘药"后出现 トリニティ特殊事件
激战 南方人狼	上一章选择支线事件"断绝の时"后出现 サヤノ特殊事件
おつかい	剧情对话

第五章：深渊之门

主线事件

名称	备注
深渊の门	开启深渊の门迷宫的侵攻
炎の迷宫探索	开启炎の迷宫的探索
热虑	剧情对话
诱拐决行	剧情对话
丧失	剧情对话
励まし	剧情对话
回归、そして……	剧情对话

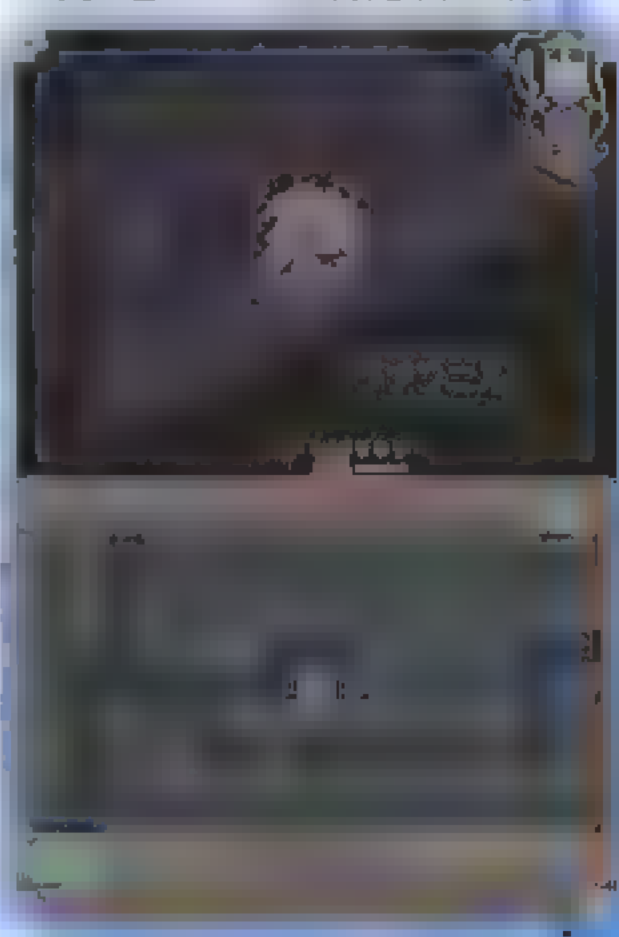
テレート	剧情对话
新たな力	剧情对话　所有上位职业可以直接在酒场雇佣，前提是在之前的章节完成分支事件获得转职条件并且已经转职
ミード	剧情对话

支线事件

名称	备注
激战 将军	上一章完成分支事件“故乡”后出现，オブリ特殊事件
激战 魔王	上一章完成分支事件“归还命令”后出现　エーデル特殊事件　メーネ归队
热波の代价	剧情对话
消灭	剧情对话
やりたいこと	剧情对话
何をすれば	剧情对话
役に立ちたい	剧情对话
住めば都	剧情对话
仲直り成功	剧情对话
完成したのは……	剧情对话
医师の心	剧情对话
ありがとう	剧情对话
振り向いて欲しい	剧情对话
告白	剧情对话
隐された魔导书	完成エーデル一系列任务后出现　エーデル一、メーネ特殊事件
春眠	完成トリニティ系列任务后出现，トリニティ特殊事件

这个迷宫虽然不象前两章的迷宫会不停损耗HP和MP，但是迷宫中的传送门出现魔物的速度非常快，不过好在魔物的实力比上一章要弱，只要有大炮使い这个强力职业在，速杀杂鱼简直不在话下。在进攻最后一个传送门的时候会出现魔物站在传送门上的情况，遇到这种情况时需要后退几步将魔物引离传送门，不然是无法攻击到门的。

这个迷宫的BOSS是火龙ファフニル，高达3200的HP对付起来相当棘手，并且在进行BOSS战时，这个迷宫中的传送门会不停重置，所以用之前先消灭传送门再集中火力对付BOSS的办法是行不通的了。大炮使い依然是必备职业，因为可以很轻松地清理掉杂兵，无属性攻击的カージィ可以给BOSS造成比较可观的伤害，可以在他的队伍里安排一个回复型职业来保证生存力。火龙的弱点属性是水，如果之前合成出带水属性的武器在这里就可以派上用场的，火龙主要就靠水属性攻击以及カージィ的无属性攻击来攻克。



第六章：光明宫

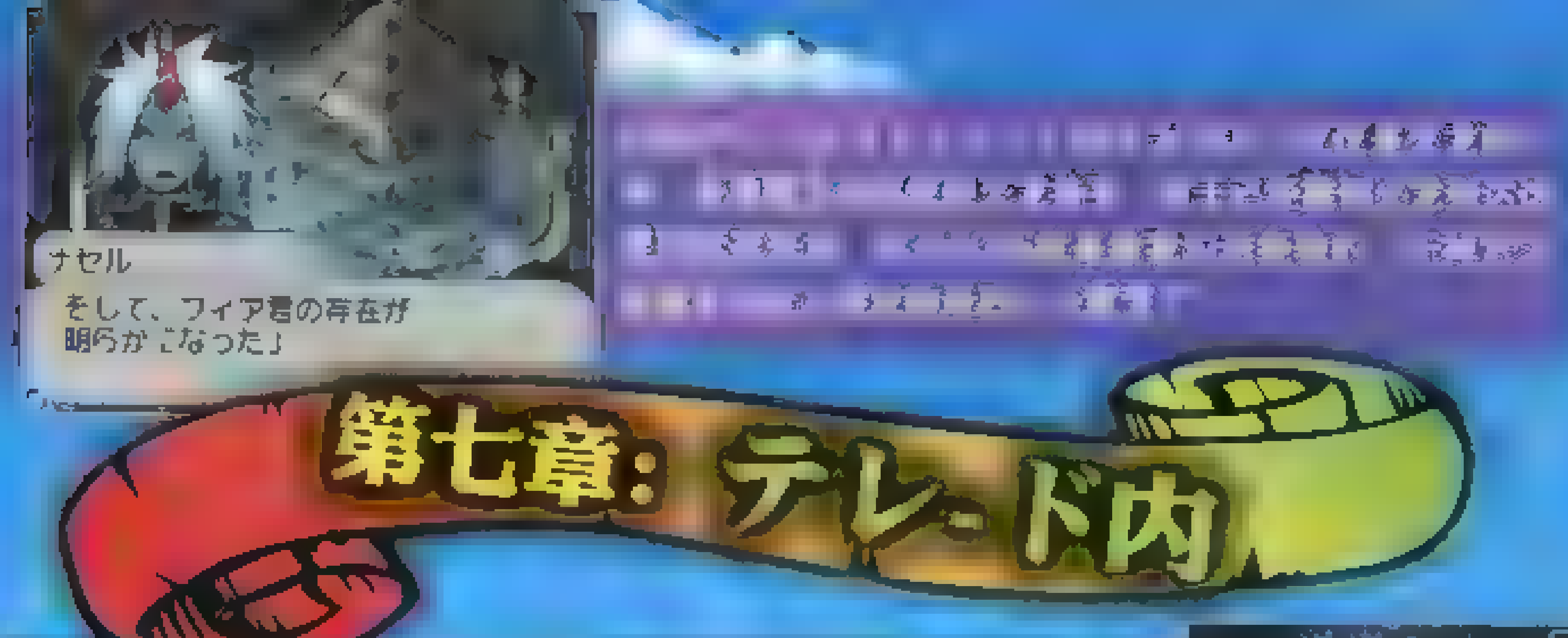
主线事件

名称	备注
光明宫	开启光明宫迷宫的侵攻
深渊の门探索	开启深渊の门的探索
心休まる时	剧情对话
父との再会	剧情对话
もう一つの再会	剧情对话

支线事件

名称	备注
欲しかった言叶	剧情对话

流程



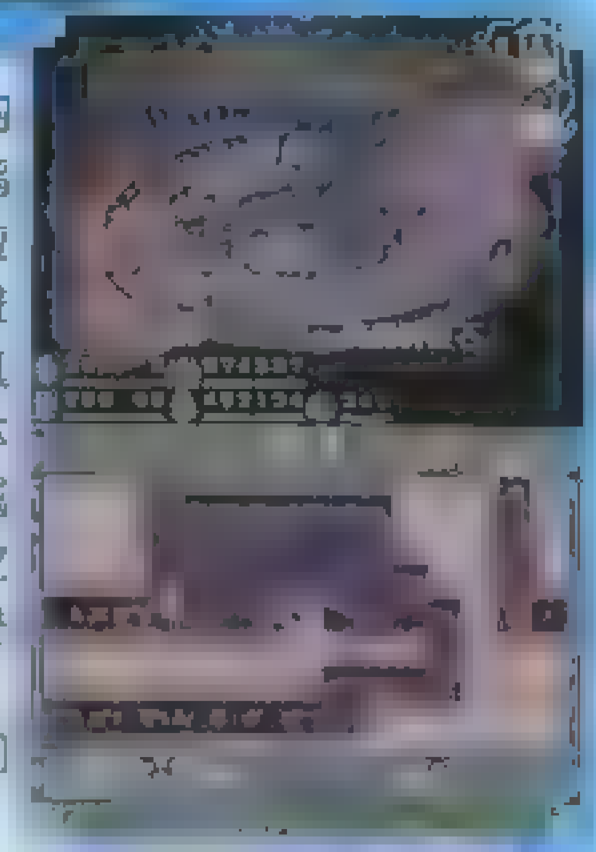
第七章：テレード内

主线事件

名称	备注
光明宫探索	开启光明宫的探索
和解	剧情对话
前哨战	剧情对话
决战前夜	剧情对话
共同作战	剧情对话　侵攻任务追加
魔导核	剧情对话
[illegible]	
古代遗迹	剧情对话　テレ・ド内侵攻不可
最终决战	剧情对话　テレ　ド内侵攻再开

从触发主线事件“前哨战”开始，就有实力强劲的魔物开始入侵村庄，防守几天直到发生事件“共同作战”后就可以对最后的迷宫进行侵攻了。テレード内传送门非常之多，而且传送魔物的速度也不慢，想要清光所有的传送门得花上几天的工夫。由于魔物的实力比较强，尽量让出战的部队都携带好回复药品。清理完所有的门之后出现魔力源，魔封巨石使用的是全体风属性攻击，威力不算大，只要带上足够的药品就能轻松解决掉。

破坏魔封巨石后发生剧情，接下来就是最后的战斗了，最后的BOSS真魔封巨石离我们的部队出现的位置不远，可以直接进行魔力源的讨伐。真魔封巨石会使用全体水属性以及全体风属性攻击，攻击力和之前没多大区别，只是HP比之前多了不少，并且每隔一段时间会自动回复500HP。



不过在我们3支强力部队的前仆后继下，最终它还是会倒下的，由于有足够的时间来攻击BOSS，实际难度比火龙低太多了。

成功破坏魔封巨石，随之也迎来了游戏的结局。在看完通关动画之后系统会让我们保存一个记录，然后会追加一个名为梦幻回廊的隐藏迷宫。隐藏迷宫里的敌人非常强大，传送门数量也很多，每次战斗结束后传送门自动重置。按照流程通关的记录想要在规定时间内破坏掉这个迷宫里所有的传送门几乎是不可能的，探索以前的迷宫，拿到强力装备后再来进行挑战吧。

全职业详细资料一览

ウォリアー系

[illegible]	长剑	[illegible]	攻击↑
[illegible]	スラッシュ（通常攻击）		
[illegible]	ノードウェイブ（通常攻击　命中　威力下降）		

--	轻装特化+1	装备轻装时　重量负担↓
2	剑特化+1	剑攻击力↑
4	腕力アップ+1	腕力↑
6	丈夫さアップ+1	丈夫さ（耐力）↑
8	攻击↑+1	队长效果
10	[illegible]人	对人类敌人时攻击力↑
1[illegible]	[illegible]特化+1	[illegible]攻击力↑
14	轻装特化+1	装备轻装时，重量负担↓

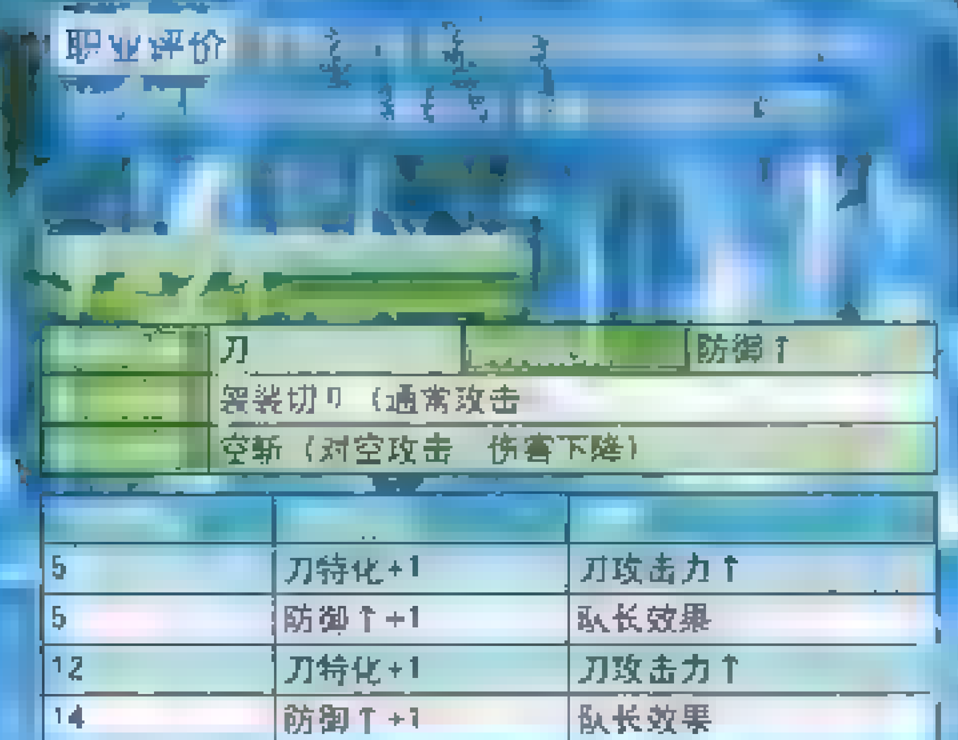
16	腕力アップ+1	腕力↑
18	丈夫さアップ+1	丈夫さ（耐力）↑
20	攻击↑+1	队长效果
22	剑特化+1	剑攻击力↑
24	轻装特化+1	装备轻装时，重量负担↓
26	腕力アップ+1	腕力↑
28	丈夫さアップ+1	丈夫さ（耐力）↑
30	强气	HP减少时攻击力↑
32	攻击↑+1	队长效果
34	剑特化+1	剑攻击力↑
36	攻击↑+1	队长效果
38	剑特化+1	剑攻击力↑
40	受け流し	高概率敌人近身攻击伤害下降

职业评价

	长剑		攻击力↑
	スラッシュ（通常攻击）		
	スカイス[illegible] 对空攻击 对飞行类怪物特效		

5	攻击↑+1	队长效果
5	敌寄せ	队长效果
5	重装特化	装备重装时 攻击力↑
5	剑特化+1	剑攻击力↑
6	远距离防御+1	受到远距离攻击伤害降低
8	远距离防御+1	受到远距离攻击伤害降低
10	丈夫さアップ+1	丈夫さ（耐力）↑
12	剑特化+1	剑攻击力↑
14	攻击↑+1	队长效果
16	远距离防御+1	受到远距离攻击伤害降低
18	丈夫さアップ+1	丈夫さ（耐力）↑
20	钢の意思	防御时很大几率防御力上升
22	剑特化+1	剑攻击力↑
24	重装特化	装备重装时 攻击力↑
26	攻击↑+1	队长效果
30	重装特化	装备重装时，攻击力↑
32	丈夫さアップ+1	丈夫さ（耐力）↑
34	剑特化+1	剑攻击力↑
36	攻击↑+1	队长效果
38	剑特化+1	剑攻击力↑
40	钢铁の守护神	前卫时，确保后卫单位不受到伤害

职业评价



	刀		防御↑
	袈裟切り（通常攻击		
	空斩（对空攻击 伤害下降）		

5	刀特化+1	刀攻击力↑
5	防御↑+1	队长效果
12	刀特化+1	刀攻击力↑
14	防御↑+1	队长效果
22	刀特化+1	刀攻击力↑
28	防御↑+1	队长效果
34	刀特化+1	刀攻击力↑
36	防御↑+1	队长效果
38	刀特化+1	刀攻击力↑

职业评价

ストライカー系

	格斗		命中↑
	殴打（通常攻击）		
	远当て（通常远距离攻击）		

—	轻装特化+1	装备轻装时，重量负担↓
2	格斗特化+1	格斗武器攻击力↑
4	腕力アップ+1	腕力↑
6	HPアップ+1	HP最大值↑
8	命中↑+1	队长效果
10	对魔	对魔类敌人时攻击力↑
12	格斗特化+1	格斗武器攻击力↑
14	轻装特化+1	装备轻装时 重量负担↓
16	腕力アップ+1	腕力↑
18	HPアップ+1	HP最大值↑
20	命中↑+1	队长效果
22	格斗特化+1	格斗武器攻击力↑
24	轻装特化+1	装备轻装时 重量负担↓
26	腕力アップ+1	腕力↑
28	HPアップ+1	HP最大值↑
30	カウンター	受到近身攻击时小几率反弹伤害
32	命中↑+1	队长效果
34	格斗特化+1	格斗武器攻击力↑
36	命中↑+1	队长效果
38	格斗特化+1	格斗武器攻击力↑
40	心眼	不会受到敌人会心一击

职业评价

[illegible]	枪	[illegible]	攻击↑
[illegible]	直突（通常攻击，命中少许上升）		
[illegible]	伸穿（通常攻击 威力降低）		

[illegible]	[illegible]	[illegible]
5	攻击↑+1	队长效果
5	枪特化+1	枪攻击力↑
5	轻装特化+1	装备轻装时，重量负担↓
5	丈夫さアップ+1	丈夫さ（耐力）↑
6	腕力アップ+1	腕力↑
8	腕力アップ+1	腕力↑
10	弱点突き	会心一击时威力上升
12	枪特化+1	枪攻击力↑
14	轻装特化+1	装备轻装时 重量负担↓
16	腕力アップ+1	腕力↑
20	丈夫さアップ+1	丈夫さ（耐力）↑
22	枪特化+1	枪攻击力↑
24	轻装特化+1	装备轻装时 重量负担↓
26	对兽	对兽类敌人时攻击力↑
28	攻击↑+1	队长效果
30	丈夫さアップ+1	丈夫さ（耐力）↑
32	攻击↑+1	队长效果
34	枪特化+1	枪攻击力↑
36	攻击↑+1	队长效果
38	枪特化+1	枪攻击力↑
40	神枪の见切り	很高几率阻挡突属性攻击

职业评价 [illegible]

ウィザード系

[illegible]	杖	[illegible]	MP↑
[illegible]	高速咏唱（MP3消费 命中少许上升 对应装备武器属性相同的单体魔法）		
[illegible]	四属性魔法（MP3消费 对应装备武器属性相同的单体魔法）		

[illegible]	[illegible]	[illegible]
	布装特化+1	装备布装时 防御力↑
2	杖特化+1	杖攻击力↑
4	知识アップ+1	知识↑
6	MPアップ+1	MP最大值↑
8	MP↑	队长效果
10	对兽	对兽类敌人时攻击力↑
12	杖特化+1	杖攻击力↑
14	布装特化+1	装备布装时 防御力↑
16	知识アップ+1	知识↑
18	MPアップ+1	MP最大值↑
20	MP↑	队长效果
22	杖特化+1	杖攻击力↑
24	布装特化+1	装备布装时，防御力↑
26	知识アップ+1	知识↑
28	MPアップ+1	MP最大值↑
30	微观	HP低时命中率↑
32	MP↑	队长效果
34	杖特化+1	杖攻击力
36	MP↑	队长效果↑
38	杖特化+1	杖攻击力↑
40	マジックシールド	很高几率将伤害转化为MP

职业评价 [illegible]

[illegible]	杖	[illegible]	无
[illegible]	エンチャントフォース（MP8消费，强化武器魔法属性的单体攻击）		
[illegible]	四属性防御（MP9消费 防御型魔法 魔力不足时效果降低）		

[illegible]	[illegible]	[illegible]
5	布装特化+1	装备布装时，防御力↑
20	布装特化+1	装备布装时，防御力↑
30	布装特化+1	装备布装时 防御力↑

职业评价 [illegible]

[illegible]	花火	[illegible]	魔攻↑
[illegible]	集中爆破（MP4消费 魔力不足时威力减半）		
[illegible]	广域爆破（MP2消费 横范围伤害 魔力不足时威力减半）		

[illegible]	[illegible]	[illegible]
5	魔攻↑+1	队长效果
5	爆弹特化+1	爆弹攻击力↑
5	轻装特化+1	装备轻装时，重量负担↓
5	腕力アップ+1	腕力↑
6	器用さアップ+1	器用さ（灵巧）↑
8	器用さアップ+1	器用さ（灵巧）↑
10	俯瞰	后卫时命中率↑
12	爆弹特化+1	爆弹攻击力↑
14	魔攻↑+1	队长效果
16	器用さアップ+1	器用さ（灵巧）↑
20	轻装特化+1	装备轻装时，重量负担↓
22	爆弹特化+1	爆弹攻击力↑
24	对魔法建筑物	对魔法建筑物时攻击力↑
26	腕力アップ+1	腕力↑
28	魔攻↑+1	队长效果
30	轻装特化+1	装备轻装时 重量负担↓
32	腕力アップ+1	腕力↑
34	爆弹特化+1	爆弹攻击力↑
36	魔攻↑+1	队长效果
38	爆弹特化+1	爆弹攻击力↑
40	震撼	会心一击时敌人倒地

职业评价 [illegible]

[illegible]	急救术	[illegible]	魔防↑
[illegible]	应急处置（HP回复 非使用药品）		
[illegible]	深度治疗（HP高回复 非使用药品）		

	ドジっ子	有可能搞错对象
2	回复上升+1	回复行动时回复量↑
4	布装特化+1	装备布装时 防御力↑
6	MPアップ+1	MP最大值↑
8	魔防↑+1	队长效果
10	精神力アップ+1	精神力↑
12	回复上升+1	回复行动时回复量↑
14	布装特化+1	装备布装时 防御力↑
16	MPアップ+1	MP最大值↑
18	精神力アップ+1	精神力↑
20	魔防↑+1	队长效果
22	回复上升+1	回复行动时回复量↑
24	布装特化+1	装备布装时，防御力↑
26	MPアップ+1	MP最大值↑
28	精神力アップ+1	精神力↑
30	药の知识	有时候会不消耗回复药
32	魔防↑+1	队长效果
34	回复上升+1	回复行动时回复量↑
36	魔防↑+1	队长效果
38	回复上升+1	回复行动时回复量↑
40	HP自动回复	战斗胜利时HP5%回复

职业评价

	双盾	队长效果	防御↑
	ノンエネレイトアサルト（MP6消费 普通攻击且将攻击伤害的10%转换为自己的HP）		
	ライフストリーム（MP4消费，同伴HP低时，代替同伴承担自身最多590HP的伤害）		

5	防御↑+1	队长效果
5	盾特化+1	盾效果↑
5	重装特化+1	装备重装时，攻击力↑
5	丈夫さアップ+1	丈夫さ（耐力）↑
6	HPアップ+1	HP最大值↑
8	HPアップ+1	HP最大值↑
10	挑发	战斗时被敌人攻击的几率↑
12	盾特化+1	盾效果↑
14	防御↑+1	队长效果
16	HPアップ+1	HP最大值↑
20	重装特化+1	装备重装时 攻击力↑
22	盾特化+1	盾效果↑
24	威压	HP最大时敌人攻击力↓
26	丈夫さアップ+1	丈夫さ（耐力）↑
28	防御↑+1	队长效果
30	重装特化+1	装备重装时 攻击力↑
32	丈夫さアップ+1	丈夫さ（耐力）↑
34	盾特化+1	盾效果↑
36	防御↑+1	队长效果
38	盾特化+1	盾效果↑
40	绝对の盾	很高几率阻挡打属性攻击

职业评价

	镜		MP↑
	マジックプロテクト（MP6消费，全体魔防上升 魔力不足时无效果）		
	广域治疗（同伴HP低时进行该同伴以及横排同伴的连带回复 非使用药品）		

5	MP↑+1	队长效果
5	镜特化+1	镜效果↑
5	布装特化+1	装备布装时，防御力↑
5	反射广域化	单体魔法广域化
6	MPアップ+1	MP最大值↑
8	MPアップ+1	MP最大值↑
10	精神力アップ+1	精神力最大值↑
12	镜特化+1	镜效果↑
14	布装特化+1	装备布装时 防御力↑
16	MPアップ+1	MP最大值↑
18	精神力アップ+1	精神力最大值↑
20	魔法吸收	将魔法攻击伤害的一成转化为MP
22	镜特化+1	镜效果↑
24	布装特化+1	装备布装时 防御力↑
26	MP↑+1	队长效果
28	精神力アップ+1	精神力最大值↑
30	MP↑+1	队长效果
32	MP↑+1	队长效果
34	镜特化+1	镜效果↑
36	MP↑+1	队长效果
38	镜特化+1	镜效果↑
40	マジックカウンター	较高几率反射魔法伤害

职业评价

シーフ系

	短剑		敏捷↑
	ブレイドダンス（通常攻击）		
	スニークブレイド（通常攻击 命中提高）		

	布装特化+1	装备布装时　防御力↑
2	短剑特化+1	短剑攻击力↑
4	器用さアップ+1	器用さ（灵巧）↑
6	陷阱解除+1	陷阱解除率↑
8	敏捷↑+1	队长效果
10	陷阱回避	陷阱回避率100%
12	短剑特化+1	短剑攻击力↑
14	布装特化+1	装备布装时　防御力↑
16	器用さアップ+1	器用さ（灵巧）↑
18	陷阱解除+1	陷阱解除率↑
20	敏捷↑+1	队长效果
22	短剑特化+1	短剑攻击力↑
24	布装特化+1	装备布装时　防御力↑
26	器用さアップ+1	器用さ（灵巧）↑
28	陷阱解除+1	陷阱解除率↑
30	沉着	HP最大时　敏捷和腕力↑
32	敏捷↑+1	队长效果
34	短剑特化+1	短剑攻击力↑
36	敏捷↑+1	队长效果
38	短剑特化+1	短剑攻击力↑
40	刹那の見切り	很高几率阻挡斩属性攻击

职业评价

	弓		命中↑
	速射（通常攻击　命中低下）		
	スナイプショート（强力攻击　回避低下）		

1	轻装特化+1	装备轻装时　重量负担↓
2	弓特化+1	弓攻击力↑
4	器用さアップ+1	器用さ（灵巧）↑
6	腕力アップ+1	腕力↑
8	命中↑+1	队长效果
10	对飞行	对飞行类敌人时攻击力↑
12	弓特化+1	弓攻击力↑
14	轻装特化+1	装备轻装时　重量负担↓
16	器用さアップ+1	器用さ（灵巧）↑
18	腕力アップ+1	腕力↑
20	命中↑+1	队长效果
22	弓特化+1	弓攻击力↑
24	轻装特化+1	装备轻装时　重量负担↓
26	器用さアップ+1	器用さ（灵巧）↑
28	腕力アップ+1	腕力↑
30	豪胆	HP最大时攻击力↑
32	命中↑+1	队长效果
34	弓特化+1	弓攻击力↑
36	命中↑+1	队长效果
38	弓特化+1	弓攻击力↑
40	ロックスナイプ	突耐性无效化攻击

职业评价

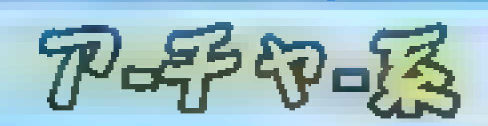
	チャクラム		幸运↑
	スライスダンス（通常攻击		
	フェイタルスイング（高几率出现会心一击		

1	幸运↑+1	队长效果
5	战轮特化+1	战轮攻击力↑
5	轻装特化+1	装备轻装时　重量负担↓
5	敏捷性アップ+1	敏捷↑
6	器用さアップ+1	器用さ（灵巧）↑
8	器用さアップ+1	器用さ（灵巧）↑
10	对人	对人类敌人时攻击力↑
12	战轮特化+1	战轮攻击力↑
14	幸运↑+1	队长效果
16	器用さアップ+1	器用さ（灵巧）↑
20	轻装特化+1	装备轻装时　重量负担↓
22	战轮特化+1	战轮攻击力↑
24	冷酷	HP最大时　回避和攻击力↑
26	敏捷性アップ+1	敏捷↑
28	幸运↑+1	队长效果
30	轻装特化+1	装备轻装时　重量负担↓
32	敏捷性アップ+1	敏捷↑
34	战轮特化+1	战轮攻击力↑
36	幸运↑+1	队长效果
38	战轮特化+1	战轮攻击力↑
40	隐密	敌人不容易发现你

职业评价

	铳		敏捷↑
	クイックドロウ（两次连续攻击　命中低　会心一击率高　MP2消费　魔力不足时威力减半）		
	ファニング（命中高　MP2消费　魔力不足时威力减半		

5	敏捷↑+1	队长效果
5	铳特化+1	铳攻击力↑
5	轻装特化+1	装备轻装时　重量负担↓
5	器用さアップ+1	器用さ（灵巧）↑
6	幸运アップ+1	幸运↑
8	幸运アップ+1	幸运↑
10	鹰目	HP最大时命中↑
12	铳特化+1	铳攻击力↑
14	轻装特化+1	装备轻装时　重量负担↓
16	幸运アップ+1	幸运↑
20	器用さアップ+1	器用さ（灵巧）↑
22	铳特化+1	铳攻击力↑
24	轻装特化+1	装备轻装时、重量负担↓
26	器用さアップ+1	器用さ（灵巧）↑
28	对飞行	对飞行类敌人时攻击力↑
[illegible]	敏捷↑+1	队长效果
32	敏捷↑+1	队长效果
34	铳特化+1	铳攻击力↑
36	敏捷↑+1	队长效果
38	铳特化+1	铳攻击力↑
40	ブラストダンス	会心一击效果↑



职业评价

ポーター系

	かご		敏捷↑
	チャージ（通常攻击）		
	ガード（受到伤害减半）		

一	布装特化+1	装备布装时，防御力↑
2	丈夫さアップハイ+1	丈夫さ（耐力）↑↑
4	精神力アップ+1	精神力↑
6	蔑み+1	根据敌人的情况攻击力 防御力↑
8	敏捷↑+1	队长效果
10	对人	对人类敌人时攻击力↑
12	丈夫さアップハイ+1	丈夫さ（耐力）↑↑
14	布装特化+1	装备布装时，防御力↑
16	精神力アップ+1	精神力↑
18	蔑み+1	根据敌人的情况攻击力、防御力↑
20	敏捷↑+1	队长效果
22	丈夫さアップハイ+1	丈夫さ（耐力）↑↑
24	布装特化+1	装备布装时，防御力↑
26	精神力アップ+1	精神力↑
28	蔑み+1	根据敌人的情况攻击力 防御力↑
30	冷静	HP最大时，回避和攻击力↑
32	敏捷↑+1	队长效果
34	丈夫さアップハイ+1	丈夫さ（耐力）↑↑
36	敏捷↑+1	队长效果
38	丈夫さアップハイ+1	丈夫さ（耐力）↑↑
40	收纳の达人	可以带回村子的道具数量+1

职业评价

	短剑		敏捷↑魔防↑
	チャージ（通常攻击）		
	ガード（受到伤害减半）		

5	敏捷↑	队长效果
5	魔防↑	队长效果
5	布装特化+1	装备布装时 防御力↑
5	敏捷性アップ+1	敏捷↑
5	セレブ+1	饰品掉落率+1
6	敏捷↑	队长效果
8	敏捷性アップ+1	敏捷↑
10	对人	对人类敌人时攻击力↑
12	敏捷↑	队长效果
14	布装特化+1	装备布装时 防御力↑
16	魔防↑	队长效果
18	敏捷性アップ+1	敏捷↑
20	セレブ+1	饰品掉落率+1
24	布装特化+1	装备布装时，防御力↑
26	魔防↑	队长效果
28	セレブ+1	饰品掉落率+1
30	沉着	HP最大时 敏捷 腕力↑
32	敏捷↑	队长效果
34	魔防↑	队长效果
36	敏捷↑	队长效果
38	魔防↑	队长效果
40	商人の慧眼	魔法道具入手率↑

职业评价

	ルーヘ		敏捷↑幸运↑
	チャージ（通常攻击）		
	ガード（受到伤害减半）		

5	敏捷↑+1	队长效果
5	幸运↑+1	队长效果
5	轻装特化+1	装备轻装时 重量负担↓
5	幸运アップ+1	幸运↑
5	陷阱解除+1	陷阱解除率↑
6	陷阱解除+1	陷阱解除率↑
8	敏捷↑+1	队长效果
10	アイテムドロップ	道具掉落率↑
12	幸运↑+1	队长效果
14	轻装特化+1	装备轻装时，重量负担↓
16	陷阱解除+1	陷阱解除率↑
20	敏捷↑+1	队长效果
22	幸运↑+1	队长效果
24	轻装特化+1	装备轻装时 重量负担↓
26	幸运アップ+1	幸运↑
28	幸运アップ+1	幸运↑
30	对兽	对兽类敌人时攻击力↑
32	敏捷↑+1	队长效果
34	幸运↑+1	队长效果
36	敏捷↑+1	队长效果
38	幸运↑+1	队长效果
40	レアドロップ	稀有道具掉落率↑

职业评价

职人系

	ハンマ		经验↑
	ヒット（通常攻击）		
	ガード（受到伤害减半）		

	轻装特化+1	装备轻装时 重量负担↓
一	腕力アップハイ+1	腕力↑↑
2	经验↑+1	队长效果
4	器用さアップ+1	器用さ（灵巧）↑
6	劣化减少+1	低概率装备劣化无效
8	腕力アップハイ+1	腕力↑↑
10	职人技艺	HP最大时攻击力↑
12	经验↑+1	队长效果
14	轻装特化+1	装备轻装时 重量负担↓
16	器用さアップ+1	器用さ（灵巧）↑
18	劣化减少+1	低概率装备劣化无效
20	腕力アップハイ+1	腕力↑↑
22	经验↑+1	队长效果
24	轻装特化+1	装备轻装时 重量负担↓
26	器用さアップ+1	器用さ（灵巧）↑
28	劣化减少+1	低概率装备劣化无效
30	对魔法建筑物	对魔法建筑物时攻击力↑
32	腕力アップハイ+1	腕力↑↑
34	经验↑+1	队长效果
36	腕力アップハイ+1	腕力↑↑
38	经验↑+1	队长效果
40	装备ドロップ	装备品掉落率↑

职业评价

	ハンマー		幸运↑经验↑
	ブレイク（通常攻击）		
	ガード（受到伤害减半）		

5	幸运↑+1	队长效果
5	经验↑+1	队长效果
5	轻装特化+1	装备轻装时 重量负担↓
5	器用さアップ+1	器用さ（灵巧）↑
5	丈夫さアップ+1	丈夫さ（耐力）↑
8	器用さアップ+1	器用さ（灵巧）↑
10	安全第一	HP最大时 防御 回避↑
12	经验↑+1	队长效果
14	轻装特化+1	装备轻装时，重量负担↓
16	经验↑+1	队长效果
18	器用さアップ+1	器用さ（灵巧）↑
20	丈夫さアップ+1	丈夫さ（耐力）↑
22	幸运↑+1	队长效果
24	轻装特化+1	装备轻装时 重量负担↓
26	幸运↑+1	队长效果
26	经验↑+1	队长效果
28	丈夫さアップ+1	丈夫さ（耐力）↑
30	对魔法建筑物	对魔法建筑物时攻击力↑
32	幸运↑+1	队长效果
34	幸运↑+1	队长效果

36	经验↑+1	队长效果
40	最后の意地	低HP时幸运↑

职业评价

	ナベ		经验↑HP↑
	テイスティング（通常攻击 HP吸收10%）		
	医食同源（全体HP MP回复）		

5	HP↑+1	队长效果
5	经验↑+1	队长效果
5	布装特化+1	装备布装时 防御力↑
5	HPアップ+1	HP最大值↑
6	解体+1	素材掉落率↑
8	解体+1	素材掉落率↑
10	对兽	对兽类敌人时攻击力↑
12	经验↑+1	队长效果
14	HP↑+1	队长效果
16	解体+1	素材掉落率↑
20	布装特化+1	装备布装时 防御力↑
22	经验↑+1	队长效果
24	布装特化+1	装备布装时 防御力↑
26	HPアップ+1	HP最大值↑
28	HP↑+1	队长效果
30	料理	战斗胜利时 部队全员回复
32	HPアップ+1	HP最大值↑
34	经验↑+1	队长效果
36	HP↑+1	队长效果
38	经验↑+1	队长效果
40	至高の料理	战斗之后全回复

职业评价

	ピッケル		经验↑魔防↑
	クラッシュ（通常攻击）		
	ガード（受到伤害减半）		

5	魔防↑+1	队长效果
5	经验↑+1	队长效果
5	重装特化+1	装备重装时 攻击力↑
5	丈夫さアップ+1	丈夫さ（耐力）↑
6	精神力アップ+1	精神力↑
8	精神力アップ+1	精神力↑
10	ガス无效	瓦斯陷阱无效化
12	经验↑+1	队长效果
14	魔防↑+1	队长效果
16	精神力アップ+1	精神力↑
20	重装特化+1	装备重装时 攻击力↑
22	经验↑+1	队长效果
24	重装特化+1	装备重装时 攻击力↑
26	丈夫さアップ+1	丈夫さ（耐力）↑
26	魔防↑+1	队长效果
30	对魔法建筑物	对魔法建筑物时攻击力↑
32	丈夫さアップ+1	丈夫さ（耐力）↑

34	经验↑+1	队长效果
36	魔防↑+1	队长效果
38	经验↑+1	队长效果
40	レア采掘	采掘到稀有矿石的概率↑

职业评价

学者系

	本		攻击↑命中↑
	アクティブアナライズ（通常攻击　发现敌人弱点使伤害提高10%）		
	アナライズ（发现敌人弱点使伤害提高10%）		

	大器晚成	升级所需经验值增加50%
2	命中↑+1	队长效果
4	布装特化+1	装备布装时　防御力↑
6	知识アップ+1	知识↑
8	攻击↑+1	队长效果
10	对人	对人类敌人时攻击力↑
12	命中↑+1	队长效果
14	布装特化+1	装备布装时　防御力↑
16	知识アップ+1	知识↑
20	攻击↑+1	队长效果
22	命中↑+1	队长效果
24	布装特化+1	装备布装时，防御力↑
26	知识アップ+1	知识↑
28	攻击↑+1	队长效果
30	强气	HP减少时攻击力↑
32	命中↑+1	队长效果
34	攻击↑+1	队长效果
36	命中↑+1	队长效果
40	观察眼	会心一击时调查完了

职业评价

	大炮		命中↑
	ダイレクトキャノン（纵向范围攻击　MP2消费　魔力不足时伤害减半）		
	グレープキャノン（敌全体攻击　MP2消费　魔力不足时伤害减半）		

5	命中↑+1	队长效果
5	重装特化+1	装备重装时　攻击力↑
5	大炮特化+1	大炮攻击力↑
5	幸运アップ+1	幸运↑
6	器用さアップ+1	器用さ（灵巧）↑
8	器用さアップ+1	器用さ（灵巧）↑
10	弹道计算	前卫时攻击力↑
12	大炮特化+1	大炮攻击力↑
14	命中↑+1	队长效果
16	器用さアップ+1	器用さ（灵巧）↑
20	重装特化+1	装备重装时，攻击力↑
22	大炮特化+1	大炮攻击力↑
24	对魔法建筑物	对魔法建筑物时攻击力↑
26	幸运アップ+1	幸运↑
28	命中↑+1	队长效果
30	重装特化+1	装备重装时　攻击力↑
32	幸运アップ+1	幸运↑
34	大炮特化+1	大炮攻击力↑
36	命中↑+1	队长效果
38	大炮特化+1	大炮攻击力↑
40	抚炮	击破敌人时经验↑

职业评价

特定人物

剑士

	长剑		攻击↑敌寄せ
	スラッシュ（通常攻击）		
	ソードウェイブ（通常攻击　命中　威力下降）		

6	丈夫さアップ+1	丈夫さ（耐力）↑
8	攻击↑+1	队长效果
10	敌寄せ	队长效果
12	剑特化+1	剑攻击力↑
14	轻装特化+1	装备轻装时　重量负担↓
16	腕力アップ+1	腕力↑
18	丈夫さアップ+1	丈夫さ（耐力）↑
20	攻击↑+1	队长效果
22	剑特化+1	剑攻击力↑
24	轻装特化+1	装备轻装时　重量负担↓
26	腕力アップ+1	腕力↑
28	丈夫さアップ+1	丈夫さ（耐力）↑
30	对人	对人类敌人时攻击力↑
32	攻击↑+1	队长效果
34	剑特化+1	剑攻击力↑
36	攻击↑+1	队长效果
38	[illegible]特化+	剑攻击力
40	[illegible]	HP减少时　攻击力防御力↑

[illegible]

铠の魔术师

	杖		MP↑
	マナハースト（MP10消费　无属性魔法）		
	四属性魔法（MP8消费　对应装备武器属性相同的单体魔法）		

-	重装特化+1	装备重装时　攻击力↑
2	杖特化+1	杖攻击力↑
4	知识アップ+1	知识↑
6	MPアップ+1	MP最大值↑
8	MP↑+1	队长效果
10	对兽	对兽类敌人时攻击力↑
12	杖特化+1	杖攻击力↑
14	重装特化+1	装备重装时，攻击力↑
16	知识アップ+1	知识↑
18	MPアップ+1	MP最大值↑
20	MP↑+1	队长效果
22	杖特化+1	杖攻击力↑
24	重装特化+1	装备重装时　攻击力↑
26	知识アップ+1	知识↑
28	MPアップ+1	MP最大值↑
30	铜のこころ	HP高时魔法能力↑
32	MP↑+1	队长效果
34	杖特化+1	杖攻击力
36	MP↑+1	队长效果↑
38	杖特化+1	杖攻击力↑
40	マジックシールド	很高几率将伤害转化为MP

格斗王

	格斗		命中↑敌寄せ
	寸勁（通常攻击）		
	近当て（通常近距离攻击）		

10	对魔王	对魔类敌人时攻击力↑↑
12	格斗特化+1	格斗武器攻击力↑
14	轻装特化+1	装备轻装时　重量负担↓
16	腕力アップ+1	腕力↑
18	HPアップ+1	HP最大值↑
20	命中↑+1	队长效果
22	格斗特化+1	格斗武器攻击力↑
24	轻装特化+1	装备轻装时，重量负担↓
26	命中↑+1	队长效果
28	HPアップ+1	HP最大值↑
30	腕力アップ+1	腕力↑
32	命中↑+1	队长效果
34	格斗特化+1	格斗武器攻击力↑
36	命中↑+1	队长效果
38	格斗特化+1	格斗武器攻击力↑
40	ハイカウンター	接近攻击很高几率反射

将军

	刀		攻击↑敌寄せ
	一刀两断（通常攻击）		
	斩空（对空攻击）		

10	敌寄せ	队长效果
12	刀特化+1	刀攻击力↑
14	攻击↑+1	队长效果
16	幸运アップ+1	幸运↑
20	见切り	近身攻击回避率↑
22	刀特化+1	刀攻击力↑
24	布装特化+1	装备布装时　防御力↑
26	腕力アップ+1	腕力↑
28	攻击↑+1	队长效果
30	布装特化+1	装备布装时　防御力↑
32	腕力アップ+1	腕力↑
34	刀特化+1	刀攻击力↑
36	攻击↑+1	队长效果
38	刀特化+1	刀攻击力↑
40	一意专心	第一次攻击必定命中

ガードマスター

	双盾		防御↑
	リジェネレイトアサルト（MP6消费　普通攻击且将攻击伤害的10%转换为自己的HP）		
	ライフストリームヘイ（MP4消费　同伴HP低时　代替同伴承担自身最多8%HP的伤害）		

10	挑发	战斗时被敌人攻击的几率↑
12	盾特化+1	盾效果↑
14	防御↑+1	队长效果
16	HPアップ+1	HP最大值↑
20	プレデターアイ	HP最大时，全部敌人攻击力↓
22	盾特化+1	盾效果↑
24	重装特化+1	装备重装时，攻击力↑
26	丈夫さアップ+1	丈夫さ（耐力）↑
28	防御↑+1	队长效果
30	重装特化+1	装备重装时、攻击力↑
32	丈夫さアップ+1	丈夫さ（耐力）↑
34	盾特化+1	盾效果↑
36	防御↑+1	队长效果
38	盾特化+1	盾效果↑
40	绝对の盾	很高几率阻挡打属性攻击

铳士

	铳		敏捷↑
	クイックトロウ（MP2消费　命中率低　会心一击率高　魔力不足时威力减半）		
	[illegible]（MP2消费　命中率和会心一击率高、魔力不足时威力减半）		

10	皇族の威严	HP减少时 敏捷 器用さ（灵巧）↑
12	铳特化+1	铳攻击力↑
14	轻装特化+1	装备轻装时，重量负担↓
16	幸运アップ+1	幸运↑
20	对飞行	对飞行类敌人时攻击力↑
22	铳特化+1	铳攻击力↑
24	轻装特化+1	装备轻装时 重量负担↓
26	器用さアップ+1	器用さ（灵巧）↑
28	敏捷↑+1	队长效果
30	器用さアップ+1	器用さ（灵巧）↑
32	敏捷↑+1	队长效果
34	铳特化+1	铳攻击力↑
36	敏捷↑+1	队长效果
38	铳特化+1	铳攻击力↑
40	ブラストダンス	会心一击效果↑

[illegible]

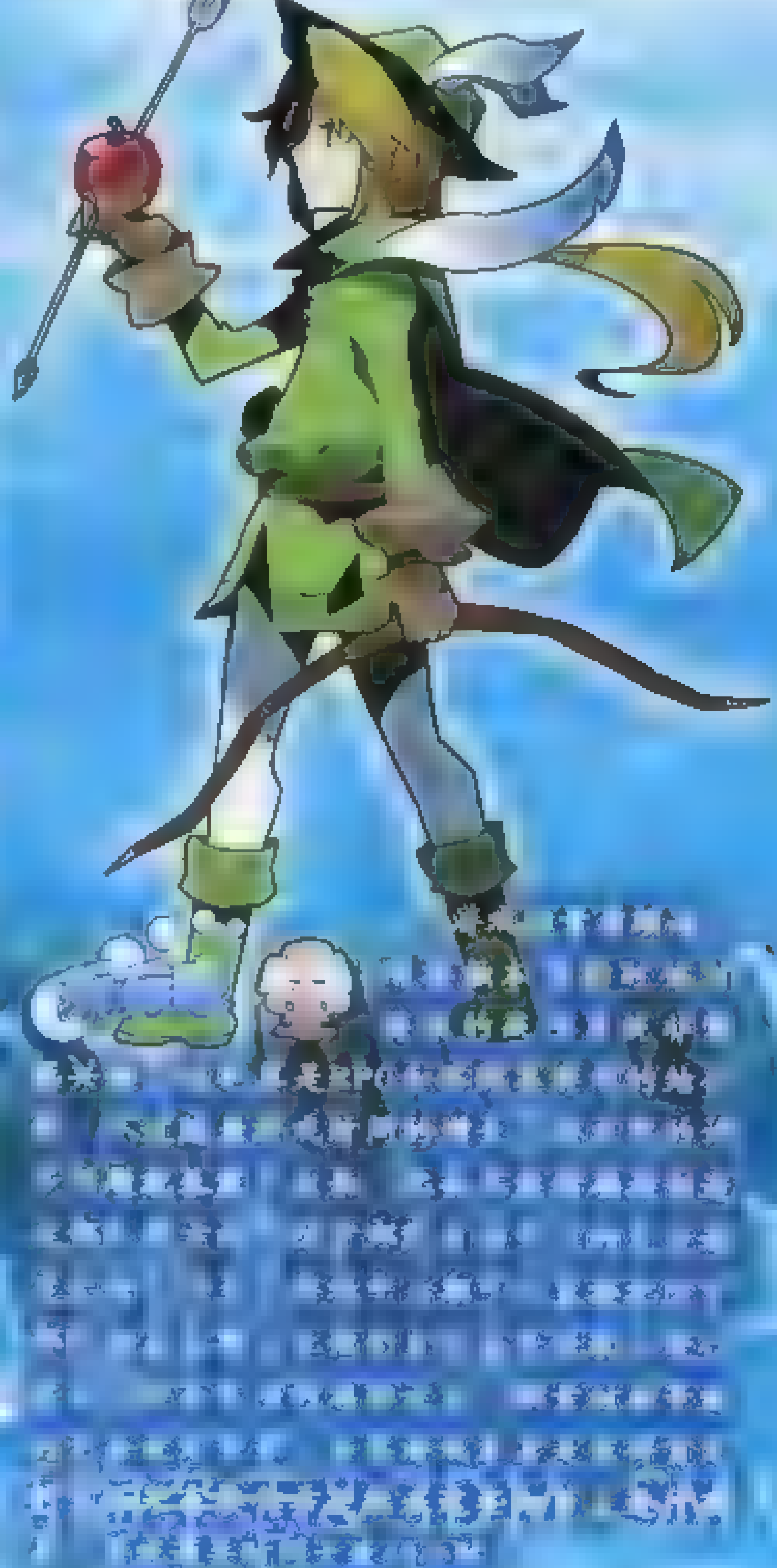
	杖		魔攻↑
	エンチャントフォース（MP9消费 强化武器魔法属性的单体攻击）		
	四属性魔法（MP8消费 对应装备武器属性的魔法）		

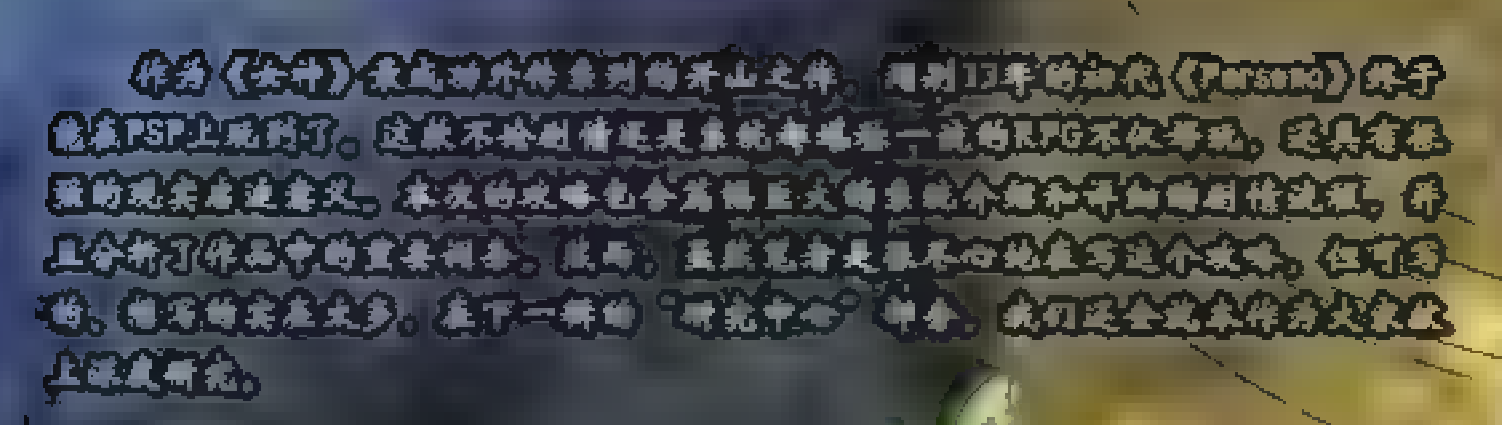
10	对粘	对粘类敌人时攻击力↑
2	杖特化+1	杖攻击力↑
4	魔攻↑+1	队长效果
18	精神力アップ+1	精神力↑
20	强者の余裕	MP减少时，知识、敏捷↑
22	杖特化+1	杖攻击力↑
24	布装特化+1	装备布装时，防御力↑
26	知识アップ+1	知识↑
28	魔攻↑+1	队长效果
30	布装特化+1	装备布装时 防御力↑
32	知识アップ+1	知识↑
34	杖特化+1	杖攻击力↑
36	魔攻↑+1	队长效果
38	杖特化+1	杖攻击力↑
40	强化魔法	エンチャント时 攻击力↑

学者见习

	本		攻击↑命中↑
	アクティブアナライズ（通常攻击 发现敌人弱点使伤害提高10%）		
	应急处理（HP回复 非使用药品）		

10	对人	对人类敌人时攻击力↑
12	命中↑+1	队长效果
14	布装特化+1	装备布装时，防御力↑
16	知识アップ+1	知识↑
20	攻击↑+1	队长效果
22	命中↑+1	队长效果
24	布装特化+1	装备布装时，防御力↑
26	知识アップ+1	知识↑
28	攻击↑+1	队长效果
30	トラブルメイカー	HP最大时能力↓
32	命中↑+1	队长效果
34	攻击↑+1	队长效果
36	命中↑+1	队长效果
40	[illegible]	会心一击时调查完了





Persona

文 瞎眉　美编 Juxi

Persona
ペルソナ
PSP

系统指南

菜单解析

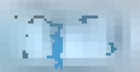
标题菜单

片头动画完毕后按下START键进入标题菜单。

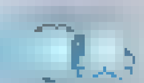
NEW GAME　开始新游戏
LOAD GAME　读取存档
CONTINUE　读取中断存档
MOVIE MODE　CG鉴赏

主菜单

当固定剧情完毕后进入自由行动时间，玩家按下△键能开启菜单，从上往下依次为：スキル、アイテム、装备、ペルソナ、ステータス、战斗设定、システム。



反映当前角色降魔中所有Persona的技能，其中白色字体表示此项为地图技能，灰色字体表示此项为战斗专用技能。



玩家当前拥有的所有道具，分消耗品、装备品、恶魔卡片和其他类四项。

[illegible]

为角色更换装备，选择“最强装备”可一次为该名角色替换上当前拥有的最高数值装备，避免一个一个更换浪费掉时间。

Persona

查看当前角色降魔中的Persona资料。按○切换备用Persona，按□查看Persona的能力。

[illegible]

查看角色的各项数值。

[illegible]

设定5名队员的阵型和自动行动项，最后的“アナライズ”项可查看到目前为止交战过的所有敌方资料。

[illegible]

设定消息显示速度、方向键在斜45度地图的移动方向、迷你地图的方框位置、是否记忆光标位置、战斗中命令全部下达完毕后是否确认指令，也可以读取存档、中断游戏、返回标题菜单。

战斗菜单

遭遇敌人进入战斗后的指令选择分为两个阶段，一是战前选择，二是正式战斗指令。

[illegible]：由上至下为战斗、对话、查看敌方资料、阵型调整、自动战斗和逃跑。选择“战斗”后切换至正式战斗菜单，而自动战斗“オート”则又分为重复上次指令、通常攻击、铳攻击、个别自动和个别自动设定5项，个别自动无法设定使用Persona技能，只能在通常攻击、铳攻击和防御3个项目里选择。

[illegible]：由上至下分别为通常攻击、铳攻击、Persona技能、切换Persona、使用道具和防御。

角色设定

[illegible]中除主人公外的8名角色[illegible]，但游戏中允许加入队伍的成员[illegible]主人公在内只有5人，[illegible]

全名	昵称	中文简称	御用武器	相性较好的Persona种族	对话指令	セベク篇	雪の女王篇
主人公			片手剑	EMPEROR(魔神)、STRENGTH(龙王)	说得する、动诱する、挑发する、歌う	固定	固定
园村麻希	マキ	麻希	弓	PRIESTESS(女神)	慰む　ごまかせ　おだてる　怯えるフリ	固定	不加入
南条圭	なんじょう、くん	南条	两手剑	HIEROPHANT(鬼神)、STRENGTH(龙王)	物ごつる　一喝する　演说する　皮肉を言う	固定	选择
稻叶正男	マーク	马克	斧	CHARIOT(破坏神)、STRENGTH(龙王)	踊る　见つめる　挑发する　ホラを吹く	固定	不加入
上杉秀彦	ブラウン	布朗	长枪	JUSTICE(军神)、HANGEDMAN(堕天使)	ナンパ　世间话　笑わせる　脅かす	选择	选择
桐岛英理子	エリ	艾莉	片手剑	JUDGEMENT(大天使)	怖い话　あやす　歌う　动诱する	选择	[illegible]
绫濑优香	アヤセ	绫濑	鞭	MAGICIAN(幻魔)、HANGEDMAN(堕天使)	けなす　泣き落とす　诱惑する　脅す	选择	固定
城户玲司	レイジ	玲司	拳斗具	DEATH(死神)、DEVIL(魔王)、TOWER(邪神)	无视する　脅す　叫ぶ　手品をする	隐藏角色（选择）	不加入
黛雪野	ゆきの	雪野	投具	EMPRESS(地母神)、STRENGTH(龙王)	[illegible]る　睨む　[illegible]とす　无视する	不加入	固定

城户玲司加入条件

在前往医院前要做的

1 在职员室与中年男性教室对话

2 在2F的空教室遇到レイジ

3 在2-1与男学生对话

4 到御影町ジョイ通り的便利店与货司的母亲对话 分别选择“知っている”和

5 在ジョイ通り的ジャッジメント1999与マーク面前的人对话

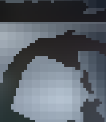
6 在废工厂

医院异界化后要做的

7 在御影町セベクビル前第二次见到レイジ

8 拒绝ブラウン、エリー、アヤセ加入队伍

只要完成以上8个步骤，玩家就可以在异界化的圣エルミン学园的美术室中将玲司收为同伴。

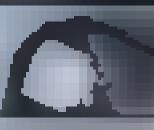


能力值解说

角色的5项基本能力值力、体、技、速、运的每一项都是取“角色能力值与Persona能力值中较大的一项”，比如当角色的固有力为14，而装备的Persona力为10，那么角色的最终力值即为14；同样，如果角色的固有速为51，而Persona的速为89时，最终反映出来速值为89。这就是Persona对角色性能的补正。

力	影响角色的直接物理攻击力
体	影响防御力和HP成长量
技	影响直接攻击力、枪攻击力和命中率
速	影响角色的行动速度、命中率和回避率
运	影响命中率、回避率、秒杀类魔法的成功率、追加效果成功率、逃跑成功率和战后道具掉落率

这些数值与魔法攻击力和魔法防御力均无关，魔法攻击和魔法防御是两项独立数值，完全由装备的Persona决定。



能力与等级

在冒险过程中，我方角色的等级差距尽量不要拉开太大。与恶魔交涉时，要想从恶魔处获得合成Persona用卡片，必须我方全员的平均等级大于或等于敌方恶魔等级才行。当某名角色等级过低时，可以为其装备上拥有全体魔法的Persona，在战斗中多使用这些魔法可使得战斗结束后获得的经验值增多。升级时，主人公的能力点数由玩家自由分配，推荐优先提升“速”，可以在战斗中抢得先机。另一方面在以召唤Persona为主要作战手段的本作中，角色“力”数值的重要性并不高。在正常流程中，如果坚持给每名角色都装备相性最好的Persona，那么角色的等级提升会比较吃力，尽量作成AC较高的Persona为其降魔吧。

移动

本作中的移动分室外和室内两种，室外移动即在御影町的大地图上移动，为2D的俯视视角；室内移动包括普通建筑和迷宫，是3D的第一人称视角。无论是室外还是室内，按住×键都可使移动加速。随着移动，游戏中的时间——月龄会逐渐推移，完成从新月到满月，再由满月到新月的循环。从新月到满月或从满月到新月都是月龄的半周期，每个半周期被分为8份，每一份就是月龄显示的最小单位，即从新月经由1/8月龄、2/8月龄……到达满月，再由满月经由7/8月龄、6/8月龄……回到新月，月龄的推移会带来以下4点变化：

伤力强得技能攻击我方

在移动过程中，角色的SP会缓慢回复，不过这里的“缓慢”的确是慢得出奇，如果全靠移动来回复SP……

设施

阴阳便利店

写有YIN&YAN的便利店，在御影町一丁目和ブラックマーケット里都能找到，是购买枪械的地方。

药局

写有“サトミタダシ”的药局，在サンモール、ジョイ通り、ブラックマーケット均能找到，回复道具专门店。

保健室

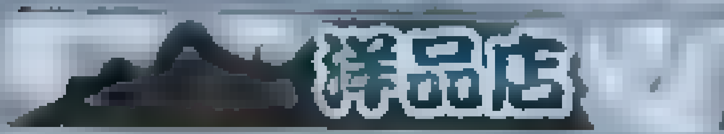
学园中的保健室，可进行免费回复和存档。

千年万年堂

杂货铺，贩卖回复道具和魔法石，玩家也可以拿宝石在此处交换道具。

诊所

在御影町一丁目和暗黑集市里都能找到的回复场所，和保健室不一样的是，这里回复需要缴纳一定的金钱。



洋品店

写有“ROSA CANDIDA”的防具店。

回复之泉

作用同诊所，不过是迷宫中的专门设施。

咖啡店

咖啡店ピースダイナー，能打听到各种情报，在本篇中只有在暗黑集市部分才必须进入。

Velvet Room

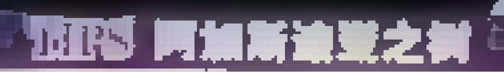
Persona的合成场所，合成后的Persona也必须要在这里通过降魔才能给角色携带上。

赌场

ジャッジメント1999，贩卖100元1枚的硬币，经营大量的赌博机。一定量的硬币可换取贵重魔法石乃至合成特殊Persona所必须的封神具，就算你是不喜欢赌博的好孩子也离不开这个地方。

记录点

游戏中的记录点为御影町地图或迷宫中的阿加斯迪亚之树，呈紫色大树或盆景状，与其对话便可存档。注意即使你将PSP待机而没有退出游戏，总游戏时间依然会流逝。



TIPS 阿加斯迪亚之树

游戏中的记录点，拥有紫色树叶的树木，生长在御影町公园及迷宫的房间内。这些拥有百年以上树龄的灵木能理解人类的语言，只要向其发出请求，它就会将人们的体验细致地记录下来。据说该书的每一片树叶上都密密麻麻地记满文字，主人公们说不定也用水笔将对战结果或恶魔的资料写在上面。如果有一天也能前往御影町，不妨寻找一下看看吧。

参考资料 agathiya

[illegible]

战斗指南

阵型

每名角色的攻击范围有所区别，Persona技能除全体攻击外，也受到范围限制，如何让所有或大部分的攻击手段有效发挥，就要求玩家合理制定阵型。在主菜单战斗设定的“フォーム”项按下○键，可对我方5名角色的阵型进行编辑，共可编辑四种常用阵型，以便根据战况切换。

编辑阵型需要将5名角色安放在5×5的方阵内，原则是任意两名角色都必须间隔1格以上。将角色摆放完毕后，按L、R键可查看该角色的通常攻击、铳攻击和Persona技能的有效范围，以红色格子表示。以射程来看，适合放在前列的角色有主人公、マーク、エリー、レイジ，中列为南条、ゆきの、ブラウン，后列为マキ、アヤセ。在角色攻击范围和Persona技能范围不能兼顾时，玩家就要牺牲其一了。

先制攻击与バックアタック

在月龄接近新月、或我方角色的速与运平均值较高时容易发生先制攻击，我方可优先敌方一回合行动。接近满月、或我方角色速与运的平均值较低时容易发生バックアタック，即来自敌方的突袭。被突袭时，不但要白白承受一次攻击，当前阵型也会发生前列与后列的翻转。

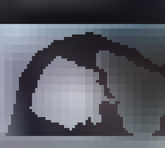
铳攻击的威力

铳攻击与通常攻击不同，威力很大程度取决于铳器和弹丸本身。

逃跑的成功率

己方的平均等级越高，逃跑越容易成功。如果敌方恶魔的平均等级高于我方，便几乎很难逃离。

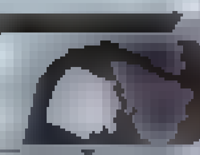
升级



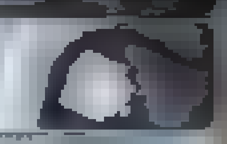
不断战斗可积累角色的经验值，到达固定数值后即可升级。本作中可升级的有角色LV和PersonaLV两种。角色LV不但影响角色性能数值，也关系到恶魔交涉。而Persona等级则影响到Velvet Room的Persona合成与降魔，合成Persona的等级不得高于我方PersonaLV10级，而要想对某Persona实行降魔，被降魔角色的PersonaLV不能低于该Persona的固有等级。

在一场战斗中，获得的经验值除了与敌方恶魔等级相关外，分配到每名角色头上的经验并非均等。角色获取的单独经验受其在战斗中的贡献度影响，另外在使用全体攻击魔法或全体回复魔法可大幅提高贡献度，贡献度越高分配到的经验值也就越多。使用全体攻击魔法时也要考虑敌方的耐性，攻击弱点能获得更高的贡献度。

属性克制



在战斗中通过アナライズ可查看交战过的恶魔资料，其中对战斗影响最大的是该恶魔的相性，针对弱点攻击是战斗的基本思路。我方Persona同样有相性设定，被敌方以弱点属性攻击后会相当危险。此外特别说明一点，本作中的“吸收”相性是无法吸收反射回来的攻击的，这点在最终BOSS潘多拉战时显得尤为有用。



状态

战斗中角色受我方或敌方技能的影响会进入各种不利或有利的特殊状态，进入特殊状态时角色的头像右侧会显示该状态的名称，解说如下。

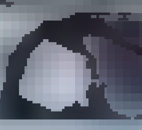
状态名	利弊	解说
恐惧	[redacted]	随机不遵照指示 程度较重时不但无法行动 防御力也会下降
冰结	轻度不利	无法行动 无法回避攻击，电击系魔法成为弱点 受到火系攻击能快速解除冰结状态
混乱	轻度不利	不遵照指示行动，有时会攻击我方
感电	轻度不利	受到电击后无法行动 冰结系魔法成为弱点
魅惑	轻度不利	100%攻击己方 程度越重攻击力越高
缚り	轻度不利	无法行动
睡眠	轻度不利	无法行动 无法回避敌方攻击 防御力下降 受[redacted]
不运	轻度不利	"运"数值下降 对部分技能的回避能力下降
魔封	轻度不利	消费SP的技能发动成功率下降 程度较重时 即[redacted]
邪恶	轻度不利	无法使用物理攻击 程度较重时无法行动

状态名	利弊	解说
盲目	轻度不利	命中率 回避率下降，盲目等级到达3以上时Persona无法发动且无法与敌方恶魔交涉
恐怖	轻度不利	随机离开战场
猛毒	重度不利	攻击力减半，每回合自动扣除HP，战斗完毕不[redacted]
麻痹	重度不利	无法行动 无法回避攻击，每回合自动扣除SP
石化	重度不利	无法行动 无法回避攻击 防御力下降 受到会心一击的几率提升
病气	重度不利	每回合自动扣除HP 战斗完毕不会自动恢复
濒死	重度不利	HP降到0时进入该状态 使用道具或魔法可以复活，战斗完毕后呈HP为1的状态
透明	有利	让敌方无法指定攻击 但依然会受到广范围魔法的波及
狂暴	有利	攻击力上升、命中率上升 但不会听从玩家指令 而自行以武器攻击敌人
人形	有利	只对我方濒死角色有效 操作濒死角色对敌方进行普通攻击 且不会成为敌方指定攻击目标
暴走	有利	Persona暴走 攻击力上升、命中率上升，但不听从玩家指令，自动以Persona技能攻击敌人
反击	有利	受到敌方物理攻击后给予反击
兽化	有利	兽化后的角色在接近满月时全数值上升 接近新月时全数值下降

恶魔交涉

[illegible]《Persona》中还有"神魔"这一概念，与敌方恶魔成功交涉的结果是获得恶魔卡片(スペルカード)，通过这些卡片合成新Persona。恶魔们有着各自的性格，根据我方交涉者个的不同，它们的"怒り"、"喜び"、"兴味"……四项感情会上升，对于玩家来说，有用的感情是兴味与喜び两项。只有在兴味达到最高时，才能获取恶魔卡片；而喜び最高时，交涉恶魔会有一定几率赠与我方金钱或道具，也有一定几率陷入"幸福"状态。

交涉的基本



交涉的指令是在战斗中选择"话す"，不论交涉对象的等级是否高于我方，交涉指令都可以执行。但当交涉对象的等级高于我方时，即使将兴味提升至最高也无法获得恶魔卡片。

最终感情的种类与结果

最终感情	结果
兴味+喜び	同时获得恶魔卡片与道具
兴味	[redacted]
兴味+恐怖	[redacted]
兴味+怒り	获得恶魔卡片，但有一定几率受到伤害
喜び	恶魔赠与礼物 进入"幸福"状态
喜び+恐怖	恶魔赠与礼物 进入"魅惑"状态 直接退场
喜び+怒り	恶魔赠与礼物 直接退场
恐怖	恶魔赠与礼物 进入"缚り"状态 直接退场
恐怖+怒り	恶魔赠与礼物 进入"混乱"状态 直接退场 恶魔攻击力提升
怒り	恶魔攻击力提升 我方进入"缚り"状态

性格与兴味的提升关系

如前文所述，恶魔最重要的感情是兴味，不同性格的恶魔要提升其兴趣需要对应不同的交涉手段，以下就列出面对不同性格恶魔时提升兴味的指令。

恶魔性格	主人公	マキ	マーク	南条	ブラウン	エリー	アヤセ	ゆきの	レイジ
贤い		—		演说	世间话	あやす(男性恶魔限定)	—	さとす	—
愚か		ごまかす		物でつる		—		无视する	无视する
阳气	劝诱する		ホラを吹く		惊かす		[illegible]		
阴气	挑发する	—		皮肉を言う	—		泣き落とす(男性恶魔限定)	—	
强气	说得する	怯える		—		—	脅す		脅す
弱气	—		踊る		笑わせる	歌う	泣き落とす		—
短气		頼む		一喝する	—	劝诱する		.	
高慢			赞美する・见つめる	—		劝诱する	诱惑する		

但是，具有复合性格的恶魔即使使用了提升兴味的交涉，也很有可能导致其他感情上升得比兴味更快，为方便大家查找，这里附上所有恶魔的交涉方法，玩家可从中直接查找有效的交涉手段（[illegible]魔、超人、魔人无法交涉）。其中有一些指令需要特定角色完成，以每名角色的第一个文字简写表示。

Lv	名字	兴味	喜[illegible]	赠送道具
1	ノッヒさん	踊る 演说する 无视する(ゆ)	说得する ホラを吹く さとす	OOノート
1	スライム	挑发する(主) 物でつる 无视する(ゆ)	歌う(主) 見つめる さとす	ぎんのマニュキ
2	ヒウ	ホラを吹く/けなす	说得する 踊る ナ	まぜき
2	ポルターガイスト	物でつる/劝诱する(エ)	踊る 皮肉を言う さとす	まぜき
3	ガキ	踊る 皮肉を言う/泣き落とす	物でつる いじめる ナ	ディスポイズン
3	ゾ ビ ん	踊る 演说する 无视する(ゆ)	说得する ホラを吹く さとす	メタルカード
4	ノッカ	ホラを吹く/けなす 笑わせる	歌う 主 物でつる さとす	ア ムガート
4	ノッピちゃん	说得する 挑发する(マ)/无视する(ゆ)	歌う 主 見つめる さとす	マジカルガ ト
5	ワイ ウ ル	[illegible]	物でつる いじめる ホラを吹く	コア ールト
5	ノッピチ ス	挑发する(主) 皮肉を言う	いじめる ナ	きず すり
6	ケ ト ー	見つめる/ホラを吹く	歌 (主 演说する あやす	つるつるドロップ
7	ナットコボルト	物でつる/劝诱する(エ)	说得する/皮肉を言う/诱惑する	メモ
8	ジャ クフロスト	劝诱する(主) 物でつる	歌う(主) 踊る/叱る	マ ジアスト
8	イヒカ	踊る 演说する 泣き落とす	物でつる/さとす/ナンパ	モ ブ
8	ゴースト	踊る/无视する(ゆ) 歌う(エ)	说得する/物でつる/ホラを吹く	マジカルガート
8	けんび	物でつる 劝诱する(エ)	说得する 皮肉を言う/さとす	がえしのたま
9	ウェ ク	泣き落とす ごまかせ 无视する ゆ	说得する 诱惑する 怯えるフリ	かめかめキャンディ
9	ア ヴァ ク	物でつる 劝诱する(エ)	说得する 頼む あやす	ディス ライズ
10	アガ オ	でまかせ 无视する(ゆ) 歌う(エ)	歌 主 物 る さとす	きずぐすり
10	[illegible]	皮肉を言う/泣き落とす 踊る	物でつる でまかせ める	メタルカード
11	ラテホ	皮肉を言う 泣き落とす 踊る	物 る ごまかせ める	ナハザダナストーン
11	ヒ ブ	说得する 怯えるフリ	おだてる ホラを吹 叫	ディズ ライズ
12	ケ	说得する/ホラを吹く/惊かす	歌 (主) おだてる あやす	シャドウニードル
12	ナェ ス	劝诱する(主) 物でつる さとす	说得する 诱惑する 怯えるフリ	ディス ライズ
13	ナイトメア	泣き落とす/でまかせ	歌 主 物でつる 诱惑する	パラライストーン
13	ゲ ム	なす 頼む	物でつる 怯えるフリ さとす	つるつるドロップ
14	エ エル	泣き落とす/でまかせ 无视する(ゆ)	说得する 物 る 诱惑する	アセイミナイフ
4	モ ボー	皮肉を言う 踊る	歌う(主) 物でつる める	マハザ スト
4	ケ ト ト ス	ー		スルト リ ア
15	ヤ ウ タ	劝诱する(主)/でまかせ 无视する(ゆ)	说得する 皮肉を言 诱惑する	マハラギストーン
15	コカトライズ	物でつる	说得する 诱惑する おだてる	ディスト
15	ケケザ	诱惑する 見つめる	演说する おだてる ホラを吹	グラズマ ト
15	トリグラ	诱惑する 見つめる	演说する おだてる ホラを吹	ゴ ダ ダ
6	スエ	物でつる/でまかせ 无视する(ゆ)	说得する 皮肉を言う 诱惑する	きずくすり
6	ニヤ	一喝する 劝诱する(エ)	ホラを吹	れんのムチ
17	ニスロケ	说得する 惊かす	歌う 主 おだてる さとす	つるつるドロップ
17	タモ ナメ	物でつる/でまかせ	说得する 皮肉を言 诱惑する	きんのマニュキ
18	ガ ダルヴァ	なす 挑发する 怯えるフ	歌う 主 物でつる さとす	フォ ル
18	ムサ ルカ	劝诱する(主) 物でつる 惊かす	说得する ごまかせ さとす	タ コイズ
9	リリム	说得する 頼む	おだてる ナ	ポイズニスト
19	タウヒ	さとす 頼む 踊る	物でつる 泣き落とす	マ ガルスト
19	オーガ	物でつる 劝诱する(エ)	说得する 皮肉を言う 诱惑する	ナ ス
19	ブキ おくん	ごまかせ 踊る	歌う 主 物でつる 诱惑する	まようせん

Lv	名字	[illegible]	喜[illegible]	道具
20	キコマタ	劝诱する(主) 物でつる 无视する(ゆ)	说得する 诱惑する おだてる 手品をする	かめかめキャンディ
20	コボルト	けなす 頼む 劝诱する(エ)	歌う 主 物でつる さとす	まぜき
20	エ エ ト			メタルカ ト
21	ア ウエ シェル	诱惑する 見つめる 脅す(ト)	演说する おだてる ホラを吹	くくききゅ
2	エ ケ	でまかせ 踊る 无视する(ゆ)	歌う 主 物でつる いじめる	マラカイト
22	ヤトノカ	皮肉を言う/泣き落とす	おだてる/いじめる/劝诱する(エ)	アイア ウロー
22	キャス ルケ	物でつる/でまかせ/无视する(ゆ)	说得する 皮肉を言う 诱惑する	ガラガラドリンク
23	ダ クエルフ	一喝する 頼む/世间话	踊る/ホラを吹く/手品をする	フィシカルガ ド
23	ワイ ー	泣き落とす 怯えるフリ	皮肉を言う おだてる 劝诱する(エ)	ム スト
23	セイレ	诱惑する ホラを吹く	演说する おだてる ナ	マハグライスト
24	こ りさん	一喝する 泣き落とす/劝诱する(エ)	ナンパ 手品をする	メイルブレイカー
25	イザイラ	皮肉を言う/脅す(ア) 怯えるフリ	いじめる/ナンパ/叫ぶ	マハシオスト
25	トケビ	演说する さとす 笑わせる	頼む	パラライストーン
25	はなこさん	泣き落とす 惊かす 歌う(エ)	说得する 物でつる 诱惑する	まぜき
26	オキ	皮肉を言う 泣き落とす 怯えるフリ	おだてる いじめる 手品をする	ト ズ
26	アルファス	说得する/脅す(ア) 脅す(レ)	でまかせ/ホラを吹く	きんのマニュキ
26	テケテケ	说得する ホラを吹く 惊かす	歌う(主) 诱惑する おだてる	ディストーン
27	リカー	頼む 挑发する さとす	皮肉を言う 踊る	メタルカ ド
27	サテ ナヒメ	脅す(ア) 見つめる 脅す(レ)	手品をする	ガ ト ク
28	オキエヘテ	挑发する さとす 世间话	演说する ホラを吹	ラブ
28	キ リ	皮肉を言う 踊る	物でつる ナ 手品をする	つるつるドロップ

29	ブリ . ハリティ	脅す(ア) 見つめる/あやす	演説する ホラを吹、 手品をする	マジカルガード
29	ケ クロウ	泣き落とす 踊る 笑わせる	物ご る 睨む	ス ； ウノマイ
29	イワテ	皮肉を言う 踊る	物ご る ごまかせ める	きんのマ ン ャ
30	ズチ	物でつる/泣き落とす/効誘する(エ)	皮肉を言 誘惑する ナ . ハ	メタルカ ト
31	ホリス	説得する/ホラを吹く/惊かす	歌う(主)/でまかせ/あやす/手品をする	ガ ネット
31	ブラ ケウメトウ	挑発する(主) 見つめる/きとす	皮肉を言う/踊る/ホラを吹く/手品をする	フィジカルガ ド
32	ヒョ ミス	説得する 脅す(ア) 怯えるフリ	おだてる/ホラを吹く 叫ぶ	ヘキサドライブ
32	トヴェセガー	皮肉を言う/きとす/世間话	手品をする	マハマグナスストーン
32	アナト	演説する 惊かす 歌う(エ)	説得する/怯えるフリ/叱る	ツインパード
33	エ ゴ ル	見つめる/きとす/世间话	演説する 歌う(エ)/手品をする	ふうまのわきざし
33	ワ	物でつる/一喝する 効誘する(エ)	説得する 皮肉を言う/誘惑する	アメジスト
34	ヒ エ ず	挑発する(主)/誘惑する 見つめる	皮肉を言う/ナンパ/ホラを吹く	ちがえしのたま
34	アルケ	一喝する 効誘する(エ)	叫ぶ ナ ホラを吹く	マハグライ ストー
34	ヤカ	皮肉を言う/泣き落とす 踊る	物ご る しめる ナ	ディス ケ
34	たたす	手品をする	ナンパ/叫ぶ 手品をする 皮肉を言う	ディスパライズ
35		説得する/ホラを吹く/惊かす	歌う(主)/でまかせ/あやす	ヒランヤ
35	オセロ ト	物ご る ごまかせ 无視する ゆ)	説得する/皮肉を言う/誘惑する	ブリザスト ム
35	ザ ブ	物でつる 効誘する エ	説得する 皮肉を言う 誘惑する	けんこんせき
36	パワ	説得する 怯えるフリ	おだてる ホラを吹く/叫ぶ	ターコイズ
36	ティシポネー	皮肉を言う 脅す(ア) 怯えるフリ	しめる ナ 叫ぶ	ザ ダイ スト ン
37	オルトロス	怯えるフリ	説得する 皮肉を言う/誘惑する	メギドスト
37	ヤケ	説得する ホラを吹く/惊かす	歌う(主) でまかせ/ナ	ルディ ス
38	ナーガ	脅す ア 見つめる あやす	演説する/ホラを吹く/手品をする	オニキス
39	ケライ	挑発する(マ)/きとす/世间话	演説する 踊る/ホラを吹く	マ ブナ ラスト

Lv	名前	特技	[illegible]	[illegible]
40	ス メ	挑発する(主) 誘惑する 見つめる	皮肉を言 ナ 叫ぶ	マハラギオンスト
41	アストル	一喝する 泣き落とす 効誘する(エ)	ナ 手品をする	メタルカ ト
41	ヒ イ ナ	挑発する(主) 誘惑する 見つめる	手品をする	アダマンチウムクロー
41	ト ルケ ザー	一喝する きとす/世间话	手品をする	オラカイト
42	イ キ ス	皮肉を言う 泣き落とす 怯えるフリ	お てる/いじめる 効誘する(エ)	ロ キス
42	ラウ サ	挑発する(主) 皮肉を言う きとす	いじめる 手品をする	ム ストーン
43	キ ト	けなす 挑発する(マ)	歌う(主) 物でつる/きとす	ま と ふ
43	キヨ	一喝する 世间话	踊る ホラを吹く 手品をする	アンスウェラー
43	スキ ト	皮肉を言う 踊る	歌う(主) 物でつる/いじめる	トパーズ
43	サロイ	脅す(ア) 見つめる 脅す(レ)	演説する お てる ナ	マ サ マスト
44	ザ ト	演説する ホラを吹 惊かす	歌 主 お てる きとす	ケナウ
44	ミマチ	物でつる 効誘する(エ)	説得する 皮肉を言う 誘惑する	アクアマリン
44	ブル キ	効誘する 主 ホラを吹く けなす	歌う(主) 睨む あやす	おにぐるま
45	カマ ト	説得する 脅す(ア) 怯えるフリ	お てる ホラを吹 叫ぶ	アキダイ スト
45	レキオ	踊る 効誘する(エ)	皮肉を言 誘惑する ナ	キ モウキ ム ト ナ
45	オズ			
46	セツケト	誘惑する 挑発する	演説する/ナンパ/手品をする	ガーネット
47	アエロ	挑発する(マ) きとす 世间话	演説する 踊る/ホラを吹く	マ ガル ラスト
47	トウル	挑発する(主) きとす 世间话	皮肉を言 踊る ホラを吹	フィジカルガード
47	ザ ト			ほうぎょく
48	ス	一喝する きとす あやす	手品をする	しのせきばん
49	ティターニア	効誘する(主) ホラを吹く 惊かす	歌う(主 ごまかせ 叱る	よ と ミ ル マ
49	エ ラ			
50	オトヒメ	誘惑する 見つめる あやす	歌う(主) 演説する 叱る	アメジスト
50	ヤトウ	見つめる あやす	手品をする	メタルカート
50	ヘリカ ティ	-	-	ダイアモンド
51	サキス ス	けなす ホラを吹 笑わせる	歌う(主) 睨む/世间话	オパール
51	ア グ	睨む あやす	ホラを吹く 手品をする	ガルダインストーン
5	ム ト	物でつる 効誘する(エ)	説得する 皮肉を言う 誘惑する	せき の るい
51	ダーキニ	説得する ホラを吹く 惊かす	歌う(主) おだてる ナ	まんしん う
52	ト オ	脅す(ア) 見つめる あやす	演説する ホラを吹 手品をする	エ ケラ
52	カトブレ ス	でまかせ 踊る 无視する(ゆ)	歌 主 怯えるフ める	タンザナイト
52	ヤ ヤ	誘惑する 見つめる 脅す(レ)	お る 演説する ホラを吹	せ もんのせきばん
52	レイ ネス			うのせきばん
53	ブレケト	皮肉を言う 脅す(ア) 怯えるフリ	める ナ 叫ぶ	フレイダイ スト
53	ギリメカラ	一喝する きとす 世间话	手品をする	かちうまる
54	トウ	説得する 怯えるフリ	おだてる ホラを吹 叫ぶ	ちがえしのたま
54	ウベイリ	怯えるフリ	説得する 皮肉を言 誘惑する	マグダインストーン
54	ヴェ タラ	皮肉を言う 泣き落とす 踊る	物ご る しめる ナ	ール
55	ルフ	誘惑する 見つめる 脅す(レ)	演説する おだてる ホラを吹	アクダイ スト ン
55	ナラガ ス	-		アレキサ トライト
56	ルパトス	説得する 演説する 惊かす	歌 主 ごまかせ あやす	ディス ライズ
56	ブラ ケ			メタルカート
57	オベロ	見つめる ホラを吹く	歌 主 演説する あやす	ザラダイ スト
57	ロネ	脅す(ア) 見つめる 脅す(レ)	演説する 歌 エ 手品をする	うまのせきばん
58	トラソルテオトル	皮肉を言う 脅す ア 怯えるフ	しめる ナ 叫ぶ	ヘトラマスト ン
58	クロウクルーワッハ	睨む	お ア 手品をする	ルビ
59	ケエレブレ	演説する きとす あやす	歌 主 エ	ヒランヤ
59	ランダ	脅す(ア) 見つめる 脅す(レ)	演説する 手品をする	メギトラスト

60	ハウデゥトリ	脅す(ア) 見つめる あやす	演説する ホラを吹く 手品をする	メタルカード
61	ヘカトンケイル	撫でる 一喝する 勧誘する(エ)	説得する 皮肉を言う 誘惑する	エメラルド
63	アンガド	挑発する(主) 皮肉を言う さとす	いじめる 手品をする	チックルハロン
64	ジャヒー	脅す(ア) 見つめる 脅す(レ)	演説する 手品をする	ソニリッカストーン
64	ケルブ	挑発する(主) 見つめる さとす	手品をする	ほうぎょく
65	ガネーシャ	見つめる ホラを吹く	歌う(主) 演説する あやす	サファイア
65	ヘイモン	誘惑する 見つめる 勧誘する(エ)	歌う(主) 演説する 叱る	えいはのせきばん
66	フレスベルグ	一喝する 泣き落とす 勧誘する(エ)	ナンパ 手品をする	マハジオンガストーン
66	[illegible]ヤストコロ	一喝する 世間話	踊る ホラを吹く 手品をする	カルカッタみやげ
67	ウロボロス	見つめる さとす 世間話	演説する 歌う(エ) 手品をする	とっのはっまき
68	ゲリーニーズ	演説する さとす あやす	頼む 歌う(エ)	ジオダインストーン
70	ナナヴェニル	一喝する さとす あやす	世間話 手品をする	オリーブのくびかざり
71	アトラメルク	脅す(ア) 見つめる 脅す(レ)	歌う(主) 演説する ナンパ	くちもちくちぜん
75	フェンリル	頼む	おだてる ホラを吹く 手品をする	セキンテーベスト
99	アリス	-	-	ときょうのくっぞう

Persona交涉

当我方装备的Persona与敌方恶魔存在一定关系时，会随机发生Persona交涉。当Persona与恶魔呈友好关系，只要发生Persona交涉且对方恶魔等级低于我方平均等级，就必定能直接获得恶魔卡片。而即使对方恶魔等级高于我方，只要不超过5级，我方也有1/16的几率获得卡片。

Persona种族	Persona名	恶魔种族	恶魔名
LOVERS	ピクシー	妖精	ピクシー
JUDGEMENT	ニケー	天使	エンジェル
LOVERS	ジャックフロスト	妖精	ジャックフロスト
		妖精	ジャックランタン
LOVERS	ジャックランタン	妖精	ジャックフロスト
		妖精	ジャックランタン
MOON	リリム	夜魔	リリム
JUDGEMENT	アズラエル	天使	ヴァーチャー
FORTUNE	ケルベロス	魔兽	オルトロス
STRENGTH	オトヒメ	龙王	オトヒメ
DEVIL	ロキ	妖兽	フェンリル
MOON	サキュバス	夜魔	サキュバス
EMPLESS	トゥルダー	魔兽	トウン
HANGEDMAN	[illegible]ルトス	堕天使	[illegible]ルトス
JUDGEMENT	ミカエル	天使	エンジェル
		天使	アークエンジェル
		天使	プリンシパリティ
		天使	パワー
		天使	ヴァーチャー
		天使	ドミニオン
		天使	ソロネ
		天使	ケルブ
EMPLESS	カーリー	地灵	カワンチャ
CHARIOT	シヴァ	妖魔	ガネーシャ
		地灵	カワンチャ

全恶魔卡片获得后的奖励

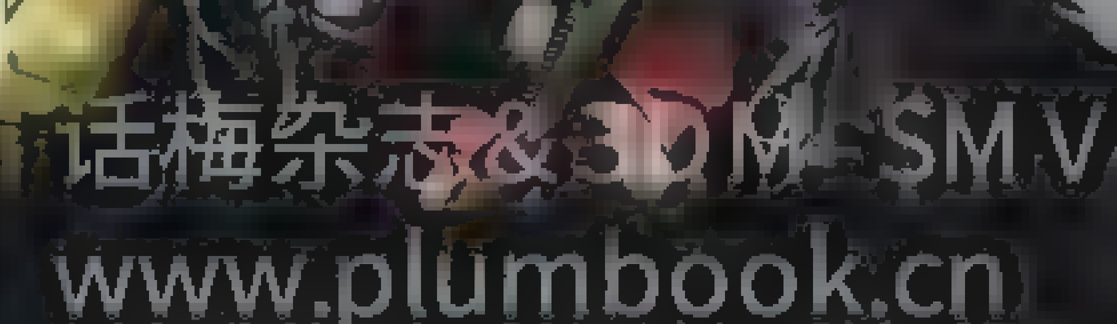
通过直接交涉（Persona交涉不可）获得所有恶魔卡片（142枚）后，能够取得封神具アヴァター ラ，该封神具是合成强力Persona毗湿奴的必要道具。

交涉获得的道具

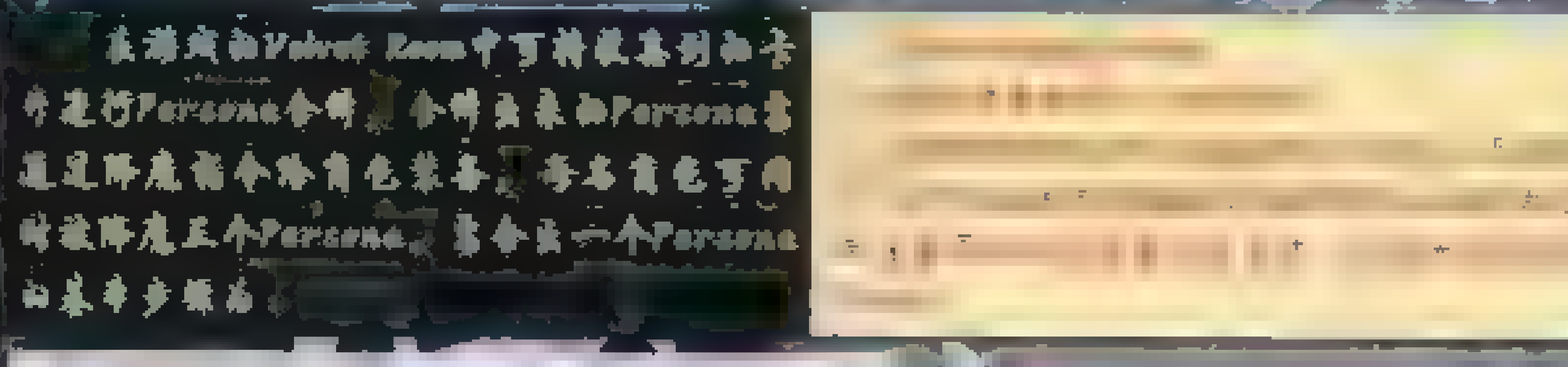
交涉除了能获得恶魔卡片外，还能获得特殊防具和宝石，要获得特殊防具需要满足以下条件。

特殊防具的效果为，让装备该防具的角色去和对应种族恶魔交涉，只要交涉手段能够提高对方的兴味，就可以瞬间提升至满值。比如很难交涉的くちさけ，只要マキ或ブラウン装备了“幽灵の下驮”再去交涉就非常方便了。

防具名	装备&入手可能者	对应种族
ウィッチズハット	ブラウン エリ アヤセ	夜魔 妖魔 妖精
ドラゴンヘルム	主人公 ゆきの	龙王 邪龙
ピークトス	マーク アヤセ	妖鸟 凶鸟
エンゼルウィング	ブラウン エリ	天使 堕天使
獅子王の籠手	マキ 南条 ゆきの	魔兽 妖兽
鬼面の籠手	南条 ゆきの	鬼女 妖鬼 地灵 邪鬼
スライムシューズ	主人公 レイジ	外道
幽灵の下驮	マキ ブラウン	幽鬼 悪灵 尸鬼



Persona合体



在游戏的Velvet Room中可将收集到的卡片进行Persona合体，合体出来的Persona是通过降魔将合体角色来……每名角色可同时被降魔三个Persona，最多合出一个Persona的基本步骤为

恶魔种族对应表

夜魔	魔兽	妖鸟	幽鬼
妖魔	妖兽	凶鸟	恶灵
妖精			尸鬼
天使	[illegible]	外道	
堕天使	妖鬼	业魔	
	地灵		
	邪鬼		
龙王		超人	
邪龙		魔人	

Persona种族对应表

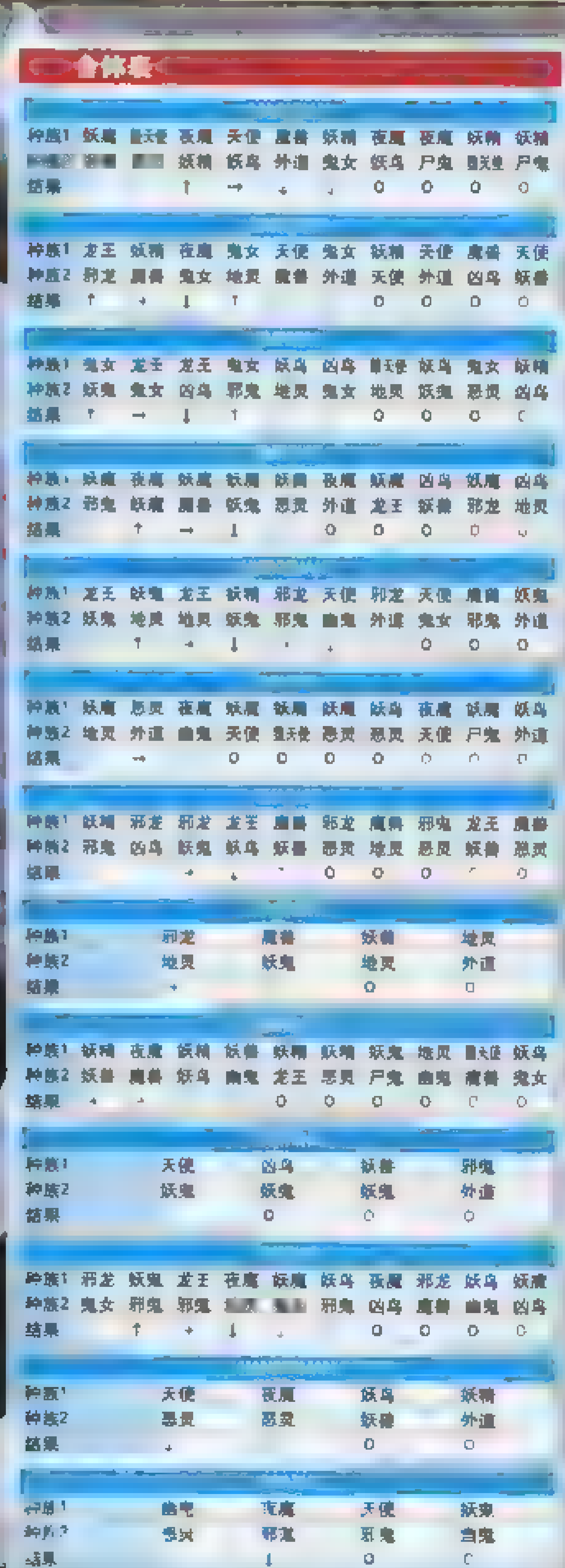
幻魔	MAGICIAN	堕天使	HANGEDMAN
女神	PRIESTESS	死神	DEATH
地母神	EMPRESS	神兽	TEMPERANCE
魔神	EMPEROR	魔王	DEVIL
鬼神	HIEROPHANT	邪神	TOWER
妖精	LOVERS	妖魔	STAR
破坏神	CHARIOT	夜魔	MOON
龙王	STRENGTH	灵鸟	SUN
妖兽	HERMIT	大天使	JUDGEMENT
魔兽	FORTUNE	龙神	[illegible]
军神	JUSTICE	民灵	[illegible]

魔法继承

合体出的Persona除了拥有自身的固定技能外，还有可能从素材恶魔处继承魔法。不过，并非所有恶魔种族、所有魔法都可以继承。且参与合体的两匹恶魔根据先选后选的顺序，能够继承的魔法也不同。

合体说明

合成Persona时，素材恶魔的种族和等级会影响最终合成结果，特定种族的合体还会引发合体事故或让Persona的数值发生变化。以下是所有目标Persona的逆引表，其中○表示通常合体；↑表示继承后选恶魔的魔法，且全能力项+1；→表示继承先选恶魔的魔法；↓表示继承后选恶魔的魔法，且全能力项-1。部分合体的结果以蓝色或红色字体表示，蓝色字体表示合出的Persona魔攻+20，能力值中最高的一项+5；红色字体表示该合体容易引发合体事故。



合体表

种族1	妖魔	堕天使	夜魔	天使	魔兽	妖精	夜魔	夜魔	妖精	妖精
种族2	[illegible]	[illegible]	妖精	妖鸟	外道	鬼女	妖鸟	尸鬼	堕天使	尸鬼
结果			↑	→	↓	↓	○	○	○	○

种族1	龙王	妖精	夜魔	鬼女	天使	鬼女	妖精	天使	魔兽	天使
种族2	邪龙	魔兽	鬼女	地灵	魔兽	外道	天使	外道	凶鸟	妖兽
结果	↑	→	↓	↑			○	○	○	○

种族1	鬼女	龙王	龙王	鬼女	妖鸟	凶鸟	堕天使	妖鸟	鬼女	妖精
种族2	妖鬼	鬼女	凶鸟	邪鬼	地灵	鬼女	地灵	妖鬼	恶灵	凶鸟
结果	↑	→	↓	↑			○	○	○	○

种族1	妖魔	夜魔	妖魔	妖魔	妖兽	夜魔	妖魔	凶鸟	妖魔	凶鸟
种族2	邪鬼	妖魔	魔兽	妖鬼	恶灵	外道	龙王	妖兽	邪龙	地灵
结果		↑	→	↓		○	○	○	○	○

种族1	龙王	妖鬼	龙王	妖精	邪龙	天使	邪龙	天使	魔兽	妖鬼
种族2	妖鬼	地灵	地灵	妖鬼	邪鬼	幽鬼	外道	鬼女	邪鬼	外道
结果		↑	→	↓	→	↓		○	○	○

种族1	妖魔	恶灵	夜魔	妖魔	妖魔	妖魔	妖鸟	夜魔	妖魔	妖鸟
种族2	地灵	外道	幽鬼	天使	堕天使	恶灵	恶灵	天使	尸鬼	外道
结果		→		○	○	○	○	○	○	○

种族1	妖精	邪龙	邪龙	龙王	魔兽	邪龙	魔兽	邪鬼	龙王	魔兽
种族2	邪鬼	凶鸟	妖鬼	妖鸟	妖兽	恶灵	地灵	恶灵	妖兽	恶灵
结果			→	↓	↓	○	○	○	○	○

种族1	邪龙	魔兽	妖兽	地灵
种族2	地灵	妖鬼	地灵	外道
结果	→		○	○

种族1	妖精	夜魔	妖精	妖兽	妖精	妖精	妖鬼	地灵	堕天使	妖鸟
种族2	妖兽	魔兽	妖鸟	幽鬼	龙王	恶灵	尸鬼	幽鬼	魔兽	鬼女
结果	→	↓			○	○	○	○	○	○

种族1	天使	凶鸟	妖兽	邪鬼
种族2	妖鬼	妖鬼	妖鬼	外道
结果		○	○	○

种族1	邪龙	妖鬼	龙王	夜魔	妖魔	妖鸟	夜魔	邪龙	妖鸟	妖魔
种族2	鬼女	邪鬼	邪鬼	[illegible]	[illegible]	邪鬼	凶鸟	魔兽	幽鬼	凶鸟
结果		↑	→	↓	↓		○	○	○	○

种族1	天使	夜魔	妖鸟	妖精
种族2	恶灵	恶灵	妖兽	外道
结果	↓		○	○

种族1	幽鬼	夜魔	天使	妖鬼
种族2	恶灵	邪鬼	邪鬼	幽鬼
结果		↓	○	○

种族	妖精	妖魔	鬼女	妖魔	堕天使	魔兽	魔兽	妖魔	堕天使	魔兽
种族2	地灵	妖兽	尸鬼	幽鬼	邪鬼	鬼女	尸鬼	外道	龙王	幽鬼
结果		→		○	○	○	○	[illegible]		[illegible]

种族1	堕天使	夜魔	天使	堕天使
种族2	尸鬼	堕天使	邪龙	妖鬼
结果	↓		○	

种族1	妖兽	堕天使	邪龙	龙王
种族2	外道	妖兽	妖兽	幽鬼
结果	↓		○	

种族1	地灵	尸鬼	夜魔	妖鸟	[illegible]
种族2	邪鬼	外道	妖鬼	魔兽	尸鬼
结果				○	

种族1	堕天使	幽鬼	凶鸟	堕天使	堕天使	堕天使	凶鸟	鬼女	妖精	妖鬼
种族2	幽鬼	外道	尸鬼	邪龙	鬼女	外道	恶灵	幽鬼	邪龙	恶灵
结果		→		○	○	○	○	○		

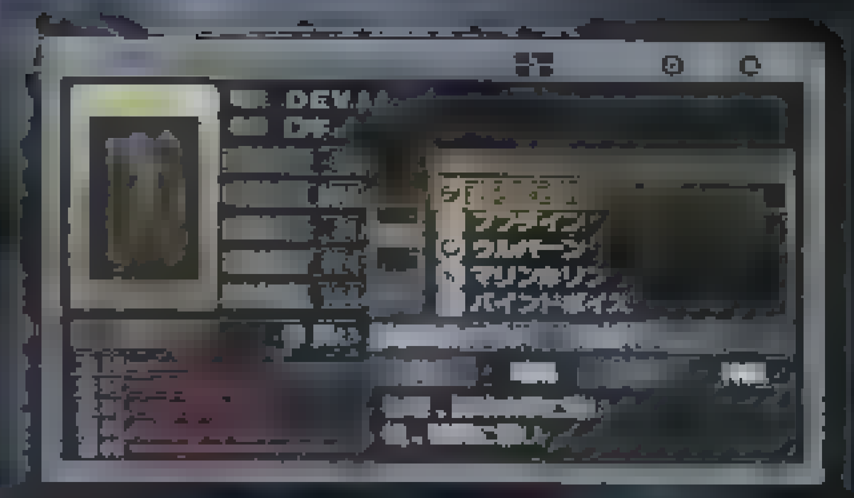
种族1	[illegible]	天使	妖鸟	[illegible]	龙王	凶鸟	妖兽	妖兽	[illegible]	[illegible]	凶鸟
种族2	妖兽	凶鸟	凶鸟	妖鸟	尸鬼	[illegible]	鬼女	邪鬼	幽鬼	龙王	邪鬼
结果		→	↑		○	○	○	○	○		

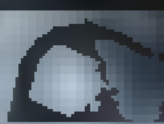
种族1	幽鬼	堕天使	天使	天使	天使	凶鸟	夜魔	妖精	妖兽	妖鸟
种族2	尸鬼	妖鸟	尸鬼	堕天使	龙王	外道	邪龙	幽鬼	尸鬼	尸鬼
结果	↑	→	↓	↑	○	○	○	○		

种族	恶灵	堕天使	邪龙	龙王	邪龙	天使	龙王	邪龙	恶灵	龙王	邪鬼
种族2	尸鬼	凶鸟	妖鸟	魔兽	尸鬼	恶灵	外道	幽鬼	恶灵	恶灵	尸鬼
结果	↑	→				○	○	○	○		

合体事故

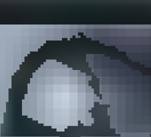
看完前面的合体表后，我们可以看到以红色字体表示的合体容易出现合体事故。合体事故分为6种：





Persona等级

本作中的Persona并不会获得经验值升级，它的成长方式是提升ランク。ランク1的Persona只会最为初级的技能，ランクMAX时则能学会该Persona所有技能，并停止成长。



Persona消除

我方的Persona仓库中只能容纳16个Persona，当Persona满库时便无法生成新的Persona。而且本作存在着一个恶性BUG，即当仓库快满员时，生成出来的Persona有一定几率变为等级0或相性剧变而无法降魔。玩家必须尽量给仓库保留几个空位，这就要用到Persona消除指令了。

消除Persona的方法为，在Velvet Room选择“降魔”指令后按〇决定，然后根据提示按□键，选定消除目标后再次按下□，这时伊戈尔会提示是否真要消除，选择“はい”即可。当Persona的ランク练到MAX时，被消除的Persona还会返还给玩家道具，返还项目请参见后文的全Persona列表。

Persona相性

角色与Persona之间存在相性，即“适合度”的概念，分为“最高”、“良”、“恶”、“最恶”4个等级。相性的高低涉及到Persona潜在能力的发动，不过在实际游戏过程中，濒临绝境的情况毕竟很少，因此玩家可不必太过执着于“最高”相性，只要相性是“最高”和“良”的Persona都可以给角色装备。相性“恶”的Persona尽管可以装备，但无法在战斗中发动，至于相性“最恶”，连降魔都无法执行。

道具合体

在作成Persona时，玩家也可向其中添加道具，以让目标Persona获得新技能、提高能力值，一些特殊道具如宝石、封神具等更能变更Persona的合体结果。

合体时添加消耗品，以获得随机的结果。

合体时添加魔法石，让Persona获得该魔法石对应的技能。

合体时添加宝石，让目标Persona在所属种族内发生等级变化，相当于“《真》系列”中的精灵合体。

部分特殊Persona不光需要特定种族的涵

魔素材，还要在合体时添加名为“封神具”的特殊道具才能完成合体。封神具的获得方法如下：

封神具

名称	等级	种族	合体结果	获得方法
阎魔帐	4	HIEROPHANT	ヤマ	赌场硬币500枚交换
ジャスト・トウイート	7	JUDGEMENT	ニケ	宝箱（迷の森 本篇）メノ・スの塔4F（雪之女王
レイヴァン・フェザ	8	JUSTICE	オヴァン	宝箱（セベクビル3F 本篇）ヒュプノスの塔7F 雪之女王
クレイムシ・ヨール	8	MAGICIAN	ク・リ	宝箱（セベクビル3F 本篇）ヒュプ スの塔2F 雪之女王
ツイウォルラ・イニ	10	DEVIL	ブレス	宝箱（迷 の森 本篇）
正宗の胴帯	23	EMPEROR	ブラフマー	赌场硬币1000枚交换
ニブルの结晶	34	DEATH	ヘル	赌场硬币1500枚交换
ヴェザ	37	[illegible]	ウルズ	宝箱（マナの城5F 本篇）ネメ スの塔5F 雪之女王
ホワイトタイブ・レ ト	39	HERMIT	ヒ ヤ ヨ	宝箱（マナの城5F 本篇）タルタロス 雪之女王）
武帝の釦镜	44	EMPRESS	セイオウボ	赌场硬币2000枚交换
ブラックタイブレット	45	TEMPERANCE	ダゾブ	宝箱（ダヴァ ュガ3F（本篇）） タルタロス（雪之女王
水天宫のお札	47	MAGICIAN	ヴァルナ	赌场硬币2500枚交换
ブルータイブレット	49	WORLD	セイリュウ	宝箱（迷 の目次 本篇）タルタロス（雪之女王
黒くガーター・ベルト	53	MOON	サキュバス	赌场硬币3000枚交换
ヴィクトリアル	54	JUSTICE	ダイール	事件（アラヤの岩戸B8F 本篇）冰の城3F 雪之女王
ウ ム ノ タブレ ト	55	SUN	エザク	宝箱（アラヤの岩戸B5F 本篇）冰の城3F 雪之女王
ナ ア ロ ピ ツ	57	EMPRESS	トウルダ	事件 冰の城3F 雪之女王
ピロ の桃	58	DEATH	モト	事件（アラヤの岩戸B8F 本篇）
桜の圣水	58	CHARIOT	スサノオ	事件（アラヤの岩戸B8F（本篇）
魔の刺刺	59	MAGICIAN	クレイ	事件（アラヤの岩戸B8F 本篇）冰の城3F 雪之女王
鳖甲ぶちの眼	60	JUDGEMENT	ヤマオカ	事件（アラヤの岩戸B8F 本篇）冰の城3F 雪之女王
く も	61	PRIESTESS	ヴィもダダ	事件（アラヤの岩戸B8F 本篇）
ロゼッタの石碑	62	EMPEROR	アメ ラー	事件（アラヤの岩戸B8F 本篇）冰の城3F 雪之女王
裁きの契约书	62	JUDGEMENT	ミカエル	事件（アラヤの岩戸B8F 本篇）冰の城3F 雪之女王
无貌の侧面	66	TOWER	ニャルラトホテプ	掉落 神取鹰斥
武将の鞍	68	JUSTICE	ヒ ノ ヤ モ ノ チ	满级Persona归还HIEROPHANTオ ダ
雷おこし	74	HIEROPHANT	ワヘディーメルザ	赌场硬币3500枚交换
邪教の偶像	77	DEVIL	ベルゼブブ	掉落 魔人アリス
迦楼罗像	79	SUN	ガルーダ	赌场硬币4000枚交换
告发者の日记	79	JUDGEMENT	サタ	满级Persona归还TEMPERANCEオ ト ス
トルド ナの棒	80	MAGICIAN	イルダ ナ	满级Persona归还HERMITア ヴァル
今 タ土产	85	EMPRESS	カー	掉落 幽鬼 ヤスドコロ
アヴァタ ラ	88	EMPEROR	ヴィ ュヌ	恶魔卡片全142种类入手
ナヴェ ル	88	PRIESTESS	スクルト	满级Persona归还PRIESTESSや ム ズ
真の腹卷き	89	HIEROPHANT	インドラ	掉落 龙王ウロボロス
オリ ブの首饰り	90	JUSTICE	ラマヂテ	掉落 邪龙ファヴ ル
一日一膳	94	JUDGEMENT	ウ ナ ク マ ナ ク	掉落 堕天使アトラィル
マキ チ ヘスト	96	CHARIOT	ヴァ	掉落 妖兽フェンリル
ドネダ スケイル	97	WORLD	ノヨクイノ	宝箱（アラヤの岩戸B8F 本篇）冰の城3F 雪之女王
明けの明星	99	DEVIL	ルシファ	满级Persona归还EMPRESS ジュニタル

Persona潜在能力

当角色装备了特定种族的Persona后，在特定条件下有一定几率引发Persona的潜在能力。潜在能力的类型可分为潜在攻击、潜在防御、潜在辅助和潜在复活4种。

潜在攻击

拥有潜在攻击能力的Persona只有7个，分别是EMPRESSドゥルガ、CHARIOTホクトセイクン、CHARIOTスサノオ、JUSTICEビシャモンテン、DEVILルシファ 、JUDGEMENTサタン、WORLDイルルヤンカシュ。

发动条件：当降魔这7种Persona的角色HP降到1/4以下时，有1/16的几率发动；将HP降到1/8以下时，有1/8几率发动；当HP降到1/16以下时，有1/4几率发动。潜在攻击的威力很强劲，一般可以直接秒掉杂兵恶魔。

潜在防御

当月龄为7/8时让夜魔作为后选择的素材合体得到的Persona拥有潜在防御通常攻击的能力，当新月时以龙王作为后选择的素材合体得到的Persona拥有潜在防御所有攻击的能力。

发动条件：降魔角色HP降到1/4以下时有1 8几率出现；HP降到1 8以下时有1 4几率出现；HP降到1/16以下时1/2几率出现。

潜在辅助

满月时让魔兽作为后选择的素材合体得到的Persona拥有潜在回复HP和SP的能力；满月时以邪鬼作为后选择的素材合体得到的Persona拥有潜在回复HP、SP和异常状态的能力。

发动条件：降魔角色HP降到1 8以下时有1 8几率发动；HP降到1 16以下时有1 4几率发动。

潜在复活

新月时以邪龙 凶鸟 妖兽 邪鬼 幽鬼 恶灵 尸鬼 外道为后选择的素材合体后得到的Persona能潜在复活，当降魔角色HP为0时以1/4几率发动，角色复活后等待战斗结束，我们会发现该Persona的ランク回归到1，且技能表也打回原始状态。不过不要慌，这恰恰是练出最凶Persona的好方法。因为虽然该Persona等熟练度被打回原形，但是之前提升的能力数值并不会降低，而通过再次提升熟练度，又能将它的能力提高至MAX，这样再反复利用潜在复活，理论上就可以让Persona无限升级。不过每个Persona都有能力上限的设定，能真正等一系方和意图Persona[illegible]

全Persona列表

4	HIEROPHANT	ヤマ	破魔	3	ララァストーン
5	PRIESTESS	マノ	冰结	4	SPインセンス
5	EMPEROR	ヒメツウジウ	天启	4	STRインセンス
5	LOVERS	ヒクン	疾风	2	LUKインセンス
5	CHARIOT	オグン	重力	4	HPインセンス
6	EMPRESS	ヴェスタ	火炎	4	ノーマ
6	HIEROPHANT	アイゼンヨウオウ	觉醒	4	VTインセンス
7	JUDGEMENT	ニケ	祝福	4	TECインセンス
8	MAGICIAN	フーリー	火炎	8	反魂香
8	JUSTICE	ネヴァン	疾风	7	AGLインセンス
10	LOVERS	[illegible]	冰结	7	LUKインセンス
10	DEVIL	ブレス	觉醒	9	メギトラストーン
10	SUN	ヘンス	火炎	8	ボズムディストーン
1	PRIESTESS	アメノウズメ	祝福	5	ヘトラディストーン
12	EMPEROR	アガトラム	地震	6	ケラウノナス
14	MAGICIAN	ウルヴァラー	冰结	12	シシリディストーン
15	EMPRESS	モコン	地震	6	ラディストーン
16	HERMIT	アウタイ	冰结	7	ブフダインストーン
17	HIEROPHANT	ヨウキ	破魔	7	メガトンゲヲブ
17	WORLD	ケ[illegible]	核热	7	マグダインストーン
18	PRIESTESS	サティー	火炎	8	满月の石板
18	CHARIOT	イズチ[illegible]	核热	8	ケラダインストーン
18	JUDGEMENT	ケァレグ	火炎	7	ザンダインストーン
19	JUSTICE	トリゲラフ	电击	12	ホイズマストーン
20	LOVERS	[illegible]	火炎	13	サイア[illegible]ブキ
21	MOON	リリム	神经	21	シシリッカストーン
22	STAR	ヤエヌ	地震	24	百符[illegible]
23	EMPEROR	ブラウマ	破魔	10	アギダインストーン
24	SUN	ヴィノワール	祝福	13	[illegible]
25	HIEROPHANT	オーマ	冰结	9	武将の鞘
25	HERMIT	アンヴァル	火炎	13	トルドナの
27	EMPRESS	[illegible]	冲击	17	エレキ[illegible]
28	MAGICIAN	[illegible]	地震	18	ダイホルダ
28	JUSTICE	[illegible]	疾风	14	ガルダインストーン
29	PRIESTESS	[illegible]トホル	破魔	10	フレイダインストーン
29	WORLD	[illegible]	疾风	11	ウリエナ[illegible]
30	FOOL	[illegible]	通常	7	[illegible]
32	TEMPERANCE	アエヒス	天启	11	修道者の日记
33	CHARIOT	[illegible]	电击	2	ごかんえんせん
34	EMPEROR	マルトゥク	冲击	23	雷鸣の小手
34	DEATH	ヘル	降魔	16	ヘトラマストーン
35	MAGICIAN	ヘルモーズ	降魔	23	ヴィーザルの靴
36	EMPRESS	[illegible]	电击	19	[illegible]
36	JUDGEMENT	アズラエル	奇迹	19	ジオダインストーン
37	PRIESTESS	ウルズ	天启	15	[illegible]
37	JUSTICE	ウルスラグナ	重力	18	エキルの兜
39	HIEROPHANT	タケミカヅチ	电击	17	布津の御魂
39	HERMIT	[illegible]	疾风	18	[illegible]の具足
40	FORTUNE	ケルベロス	咒杀	15	ダッドエンド
41	SUN	ヤタガラス	奇迹	22	天の业去
43	EMPEROR	オーディン	咒杀	24	ハディングの弓
44	EMPRESS	セイオウボ	冲击	21	シーザーヘルム
44	DEATH	アンクウ	咒杀	18	ゆうま暗黒掌
45	TEMPERANCE	ゲンブ	冰结	25	ゲンブの铠
46	PRIESTESS	[illegible]	破魔	18	九霄雷神炮
46	JUSTICE	モリアン	疾风	21	ひそうふたかず
47	MAGICIAN	ヴァルナ	冰结	32	[illegible]ふてんのう
47	FOOL	ナルカ	通常	16	ヘルレイン
48	CHARIOT	セイテンタイセイ	地震	20	木つ蝶微尘炮
49	WORLD	セイリュウ	冰结	23	セイリュウの小手
50	STRENGTH	オトヒメ	冰结	29	ワイン夕ワ
51	DEVIL	ロキ	神经	31	しんき爆热掌
52	HIEROPHANT	トール	电击	38	メギンギョルズ
53	PRIESTESS	ウンヤス	火炎	22	ヒ[illegible]スメ[illegible]カ
53	MOON	サキュバス	神经	27	[illegible]メデューサ
54	JUSTICE	ティール	冲击	20	グレイプール
55	EMPEROR	[illegible]ル	地震	26	ンーザーガート
55	SUN	スザク	火炎	34	スザクの兜
55	JUDGEMENT	[illegible]	祝福	30	[illegible]
57	EMPRESS	トゥルガ	电击	20	インフィニティ
58	DEATH	モト	咒杀	20	デスクロス
59	MAGICIAN	フレイ	地震	20	[illegible]
59	CHARIOT	スサノオ	冲击	20	草薙の剑
59	HANGEDMAN	ハル[illegible]トス	觉醒	24	死神ユルト
60	JUDGEMENT	ヤマオカ	奇迹	20	三日月の石版
61	PRIESTESS	[illegible]	天启	20	[illegible]
61	FOOL	カオクラブンズロウ	通常	22	天のぬぼこ
62	EMPEROR	[illegible]	核热	20	闻魔の石版
62	JUDGEMENT	[illegible]エル	破魔	20	ヘブンズゲイト
65	EMPRESS	イシュタル	核热	44	明けの明星
66	JUSTICE	[illegible]	重力	33	とうよの石版
68	TOWER	[illegible]	降魔	29	こくじようの石版
68	MAGICIAN	[illegible]	疾风	51	神魔の石版
70	PRIESTESS	ラクシュミ	祝福	35	半月の石版
74	HIEROPHANT	[illegible]	电击	41	闪光の石版
76	WORLD	[illegible]	天启	57	闪光[illegible]
77	DEVIL	ベルゼブブ	降魔	66	[illegible]の石版
79	SUN	ガルーダ	疾风	58	封魔の石版
79	JUDGEMENT	サタン	觉醒	58	メトトファイア
80	MAGICIAN	イルダーナ	核热	61	ブリューナク
85	EMPRESS	[illegible]	重力	65	双雷の石版
86	EMPEROR	ヴィシュヌ	奇迹	53	こうまの石版
88	PRIESTESS	[illegible]	奇迹	45	满月の石版
88	TOWER	[illegible]	神经	70	くしの石版
89	HIEROPHANT	イントラ	电击	62	正[illegible]の石版
90	JUSTICE	[illegible]	电击	71	[illegible]
94	JUDGEMENT	[illegible]	破魔	73	真实の石版
96	CHARIOT	シヴァ	疾风	62	灼热の石版
97	WORLD	[illegible]	重力	63	银波の石版
99	DEVIL	ルシファー	奇迹	100	虚伪の石版

雪之女王篇

雪之女王是与本篇平行的隐藏篇章，虽然一开始就能进入，但由于难度较高，推荐初上手本作的玩家还是先打完本篇后再来挑战。进入雪之女王篇要满足以下条件：

到校长室与大石校长[illegible]

从体育馆右上方的门[illegible]

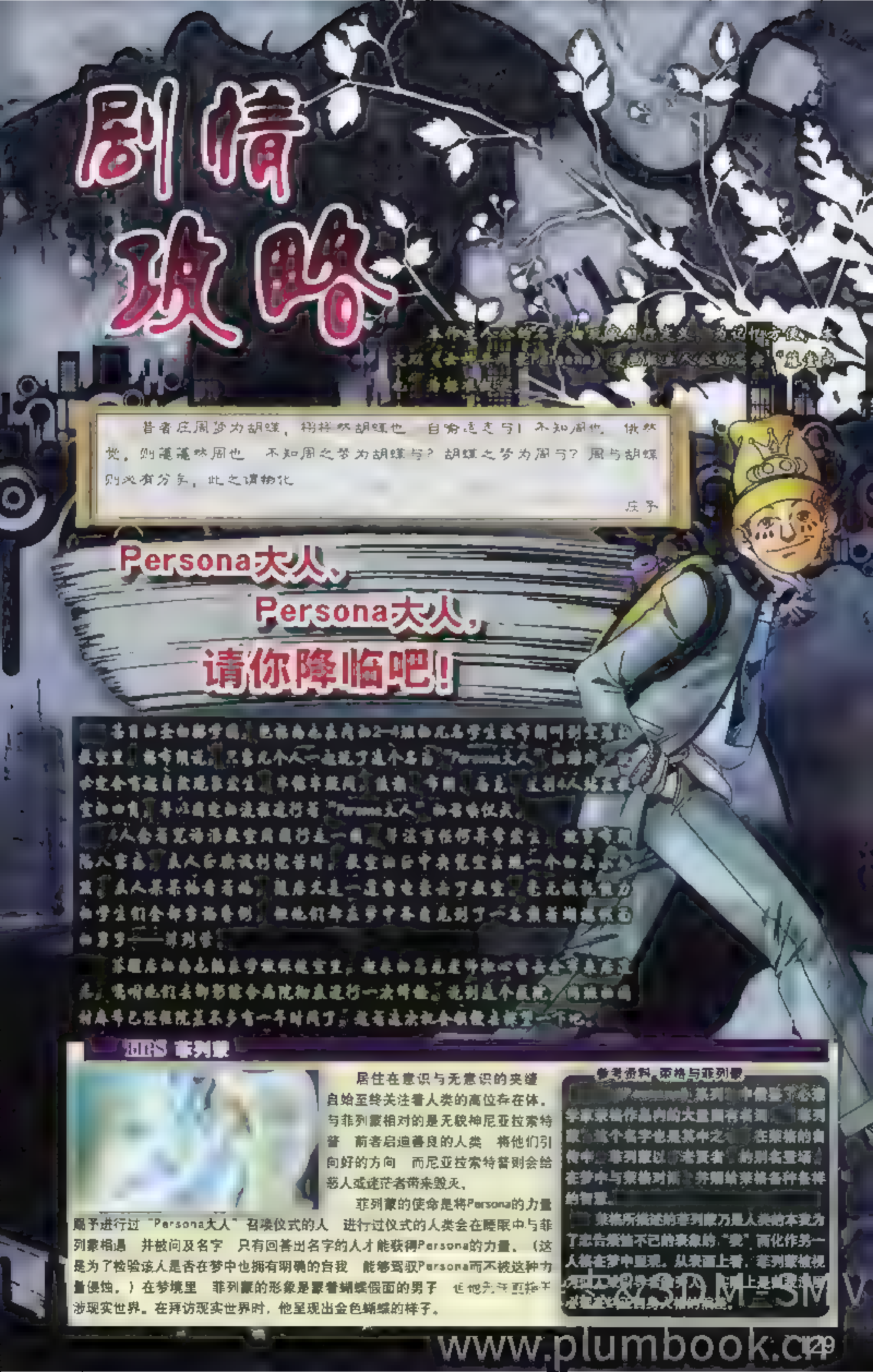
8 在烧却炉处看完剧情[illegible]

通关迷宫

无论是セベク篇还是雪之女王篇，通关后都可以保存一个通关存档（BA）[illegible]不可）。尽管没有二周目，但依靠此通关存档能够分别进入一个隐藏迷宫。

セベク篇：御影遗迹的B8F开通，打穿B12F后获得御影遗迹制霸勋章。

雪之女王篇：恶魔之山的8F开通，打穿12F后获得雪之勋章。



剧情攻略
昔者庄周梦为胡蝶，栩栩然胡蝶也，自喻适志与！不知周也。俄然觉，则蘧蘧然周也。不知周之梦为胡蝶与？胡蝶之梦为周与？周与胡蝶则必有分矣。此之谓物化。
庄子
Persona大人、
Persona大人，
请你降临吧！
菲列蒙
居住在意识与无意识的夹缝
自始至终关注着人类的高位存在体。
与菲列蒙相对的是无貌神尼亚拉索特普。前者启迪善良的人类，将他们引向好的方向，而尼亚拉索特普则会给恶人或迷茫者带来毁灭。
菲列蒙的使命是将Persona的力量赐予进行过“Persona大人”召唤仪式的人。进行过仪式的人类会在睡眠中与菲列蒙相遇，并被问及名字，只有回答出名字的人才能获得Persona的力量。（这是为了检验该人是否在梦中也拥有明确的自我，能够驾驭Persona而不被这种力量侵蚀。）在梦境里，菲列蒙的形象是戴着蝴蝶假面的男子，但他无法直接干涉现实世界。在拜访现实世界时，他呈现出金色蝴蝶的样子。
参考资料 荣格与菲列蒙

流程提示

圣エルミン学园

开始的部分都是固定剧情，在与高见老师对话完毕后可自由行动。如果玩家想要城户玲司加入队伍，则需要在进入御影综合病院前完成以下6步：

1 在圣エルミン学园内与1F职员室的中年老师对话。

2 在圣エルミン学园的2F没有挂牌的空教室与玲司发生剧情。

3 在圣エルミン学园2F的2-1教室与男学生对话。

4 在御影町大地图上进入ジョイ通り，在ジャッジメント1999中与马克的朋友对话。

5 依然是ジョイ通り的Y.N&YAN，与货架旁玲司的母亲对话，两个分支选项分别选择“知ってるよ”和“いいよ”。

6 返回御影町大地图，找到废工场后进入，与玲司发生剧情。

御影町

御影町实际有6个部分组成，御影综合病院在镇子的东北角。

怎么回事？房间消失了！

来到病院，距离[illegible]还有一段时间，南条提议先到302室看望园村麻香，麻香对于大家的到来感到非常开心，同时间，麻香突然发出[illegible]，众人赶紧叫来医生为麻香做检查。

[illegible]的等待过程中，一场[illegible]的大地震发生，这[illegible]一场普通的地震，不但麻香所在的[illegible]空白[illegible]，接下来[illegible]大家来得不及面对难以置信的事件。

南条的管家山冈遇到恶魔的袭击而身负重伤，虽然借助Persona的力量打倒了眼前的恶魔，但[illegible]山冈[illegible]的生命。

来到1F，从[illegible]，从外面进来的[illegible]。他也在相同的梦境获得了Persona的力量，而且现在医院外面已是恶魔横行。大家准备尽快逃回圣的学园，不过在这之前需要先[illegible]神社，[illegible]在神社中发现了麻香遗落的[illegible]。

麻香的母亲[illegible]，她告诉大家这是神取的手下所为，[illegible]全部是神取派人研究的DVA系统所导致。[illegible]到圣的学园，[illegible]和南条和马克还在校外，[illegible]作业，[illegible]走出了学园，[illegible]见到了本该已经消失的麻香，可是，[illegible]的麻香是个健康活泼的少女，完全看不出有病在身，而且她似乎完全没有自己住过院的记忆。这时南条[illegible]走来，告知大家马克被恶魔警察抓走了。

到警局救出马克和[illegible]，[illegible]也在[illegible]中觉醒了Persona的力量。大家[illegible]了Persona的由来后，[illegible]从马克处[illegible]来废工厂[illegible]。

来废工厂，[illegible]圣的学园消失了，看来似乎是DVA系统带来的影响，[illegible]神取。

TIPS アラヤ神社

供奉着蝶与假面的神社，建造在被绿色包围的幽静之地，气氛庄严。“アラヤ”的名字取自佛学用语“阿赖耶”，意为“存在于人内部的意识流动”，人类的一切行为都被阿赖耶记载下来。阿赖耶不仅促使人们形成迥异的个性，也是人类活动成立的根据。

TIPS 假面

一般意义上是模仿他人或动物的面容制作的覆面道具，从很久以前就在宗教仪式或舞蹈中被使用，也被人们当作为掩饰自己的身分而遮挡面容的道具。因此，一个城府很深的人往往被叫作“戴了面具的人”。“Persona”这个词的本义就是“展示给他人看的另一个自己/假面” 因此假面在“《Persona》系列”的作品中是极重要的关键词。本作中的假面取其精神意义，即“自己想展现给他人看的样子”或“实际被周围人们认可的样子”。

流程提示

御影総合病院

前往3F的302号病房与麻希发生对话，固定剧情发生后自动进入异界化的病院。沿着2F南·3F·2F北·1F的顺序到达1F，选择“手を贷す”救助护士（如果不选就出门的话后期获得的最强封神具 1）。与两只僵尸发生战斗后桐岛英理子暂时加入队伍。

御影町

走出病院后，如果玩家想让城户玲司加入，需到セベクビル前与玲司见面。接着前往地图上的アラヤ神社。

アラヤ神社

固定剧情后马克和南条暂时离队，前往圣エルミン学园。

聖エルミン学園

见到高见老师后英理子和雪野离队，从1F的保健室出门前往东南方向的出口。出门后与绫濑也姬野发生对话，接着从墙的破洞向外走，选择“そのつもりだ”后麻希和南条加入队伍。下面是一场固定战斗，战斗结束后就前往警察署。

御影町

向北到达警察署。

御影警察署

剧情后在房间右上方墙壁的钥匙箱找到“留置场の键”，用钥匙打开左下方的门，经由1F·2F·1F留置场的顺序可救出马克和布朗，随后发生布朗的Persona觉醒战。战斗完毕后马克加入队伍，选择“一绪に行こう”的话布朗会加入队伍，如果玩家想让玲司加入，就必须拒绝布朗入队。

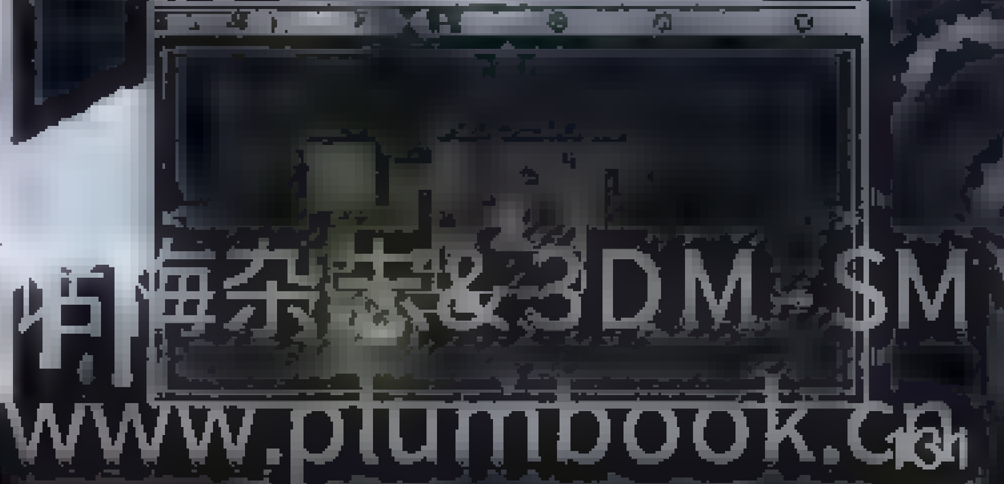
御影町

在前往废工厂的中途可在地铁站里见到桐岛英理子，在布朗没有加入的情况下选择“一绪に行こう”可让她加入，跟布朗相同，假如想让玲司加入，这里必须拒绝英理子。

废工厂

与绫濑发生剧情对话，如果玩家之前没有达成玲司加入的条件并且拒绝了布朗和英理子，绫濑会在这里强制加入；如果达成了玲司加入的条件，玩家可选择是否让绫濑加入，让她加入则无法收到玲司，予以拒绝的话可以在异界化的圣エルミン流程完结后让玲司成为伙伴。

从右下方的楼梯走上去，调查最里面的开关后进入废工厂的地下通路。B1F需要解开西侧的两个机关，之后由东北角进入1F后可到达セベクビル。



逃出赛贝克大楼后，众人一路追赶着神取。DVA系统带来的破坏力远远超过设计时有科学研究员的预想，他们也都陷入自身难保的困境。穿过5楼的走廊来到地下，见到尼克莱博士与神取发生争执。尼克莱博士劝服神取赶快停止利用DVA系统征服世界的疯狂计划，然而一心想做天人合一成为现世之神的神取一意孤行。博士见劝服不成会同利用DVA系统的麻希实际功能与神取同归于尽，而在楼下驱逐系统进行的加强装置。但是一行的没有发现的里面小鸟就出去。神取被穿梭者的身体渐渐被吸入，他对眼前这个名为"玉子"的小鸟说"将我邀请到你的世界里去吧"。随后，DVA系统启动，神取与南条一行都被带到了另一个次元。

这里从表面上看似乎是一个平常的世界，但南条和在教室中发现了与两个月前失踪的同学相似。同学说，大家来到这个世界是在这段时间，而是来到了异次元的另一个世界。他和多人于里面两个月前不小心走入这里，因此才从原来的世界失踪。这个世界虽然被叫作"御影町"，但许多地方跟现实世界不同，比如麻希说是警察署的地方变成了森林，麻希说是病院的地方变成了城堡。现在与大家一起冒险的麻希实际上就来自这个平行世界。她现在又和大家一起回到了"她"所在的世界。麻希和我们道歉，但她说自己之前也并不知道她是来自这个世界的人——在异次元的教室里打了一个哈欠，醒来后发现身处完全陌生的世界（现实世界）里。因此之前她的言行才会那么反常。真正的麻希应该还在病院的某个地方。现在只有尽快找到神取，才有希望让两个世界都恢复正常。

随后，月篠告诉我们千里被黑衣人的小鸟带走了。找到这个叫作玉子的小鸟的影响，现在学园中恶魔横行。众人穿过教室走廊一直走到学校的中庭，玉子告诉她不会听从除了神取以外任何人的命令，在丢下一个机械翅膀后离开了。

打败眼前的怪物，月篠说，3楼图书室中的黑衣对两个世界进行了调查，让大家去找他谈谈。这个世界的黑衣似乎是个奇怪的家伙，不过比起现实世界中的黑衣看起来好一些。研究这许多超自然现象的黑衣说，世上的一切看似毫无联系的事物之间其实都是被看不见的丝线连接着。只有少数有能力的人——神取是其中之一知道所有真相。南条一行能来到这个世界也是因为玉子的能力，找寻神取也是他们的使命。黑衣还说自己在很久以前就知道了现在发生的一切，全国在神出现前一个戴着眼镜的男子——众人将会遇到，这个人就是之前在梦中遇到的那个蝶男。而他现在是众人寻找神取的重要线索。

前往阿卡那神社，得到消息说神取的真实身份与城堡，而且神取拿着"玉子"一直被他保护，无论是现实世界还是幻想世界都会陷入不幸。要到达城堡的通道需要这种钥匙，城堡内有魔力守护，需要借助魔王之力才可通过。

众人来到学校去资料馆的麻希宝里找到了魔王之力，但是在寻找过程中一度与玉子发生冲突的魔王，虽然是她找来帮助玉子带着其中宝物的，但是没有人知道她的用意。为了阻止神取，必须这么做。

打倒城堡的恶魔后，玉子出现说，如果众人都来到这里的"爸爸"的家，她就会让大家来这里来玩。她暂时还不想离开，但预言南条一行的下一个对手会是个"可爱的女子"。

来到城堡的塔顶，众人被关在其中无法外出。为了走出这个地方，一行人必须前往城堡的另一边所在的地下室。

TIPS DVA系统

全称"dimension variable accerator system"，是颠覆科学常识的空间转移装置。该装置由神取为首的尼古拉博士为中心的一群研究员开发，在构筑系统的过程中无意连接到了麻希的空想世界，神取准备利用该系统达成自己成为现世之神的野心。虽然赛贝克社设置的原初DVA系统在暴走后被误操作，但另一个完全相同的DVA系统与现实世界的麻希连接，维持着异世界。

流程提示

セベルビル

1F的西侧有记录点、回复点和道具店，嫌战斗吃力的话可以在此练练级，并尽量多地与恶魔交涉获得恶魔卡片，因为不久后就可以在velvet Room生成新Persona了，从1F乘坐电梯可以直升5F，2~4F有一些宝箱，玩家也可以走楼梯攀援顺路收集。从5F东南方的楼梯下到4F后可以在楼梯口附近找到游戏中的第一个Velvet Room。一直往下到达1F后向中央走，再一直攀援到5F，在支社长室发生BOSS战。

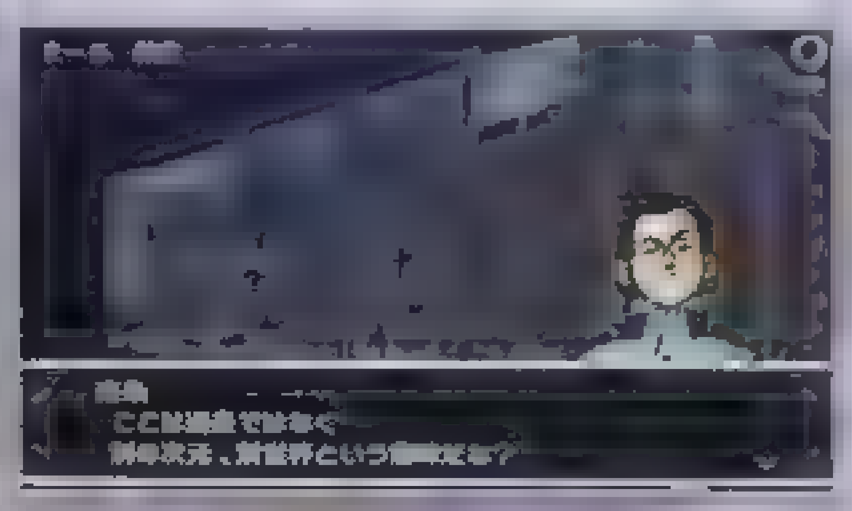
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	力	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	所持道具
[illegible]	超人	タケダ	720	680	26	25	17	32	12	59	56	–
[illegible]	アライト　マイ　カ　地の烈風　スピンキ　ウ　トルノォト											
[illegible]	水结　地陷　技　突击有效											

顺·见

打败BOSS后调查办公桌右下发现机关，按下后暗门打开。进入见到尼克莱博士与神取的剧情，之后会让主人公选择按红色按钮还是青色按钮，考虑到最后封神具的获得，建议选择红色。

聖エルミン学園

剧情后到达异世界的圣エルミン学园，麻希暂时离队。在2F的2-5教室与内藤阳介对话后麻希回归队伍，受亚希影响学园变为"圣エルミン学园？？？"。



聖エルミン学園？？？

1F的西边有记录点、回复点、道具屋和velvet Room，玩家可以更新一下自己的Persona。到达2F后如果前面完成了城户玲司的所有加入条件并且拒绝了布朗、英理子和绫濑，在美术室固定战后玲司会加入队伍。之后离开美术室前往1F的东侧，东侧的中庭遇到亚希后进入BOSS战。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	力	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	所持道具
[illegible]	妖兽	テ・ッ	256	2564	32	24	25	37	17	104	75	
[illegible]	ザライハ　マハザライ　デライト　麻痹噛み付き　メギド											
[illegible]	电击　突击弱点　重力　核热　弓　拳　铳耐性											

御影町　异世界西侧

前往アラヤ神社。

アラヤ神社

与菲列蒙对话后前往御影乡土资料馆。

御影乡土资料馆

剧情后获得破魔之镜，随后前往地铁站。

地铁站

在地铁中间的房间遭遇BOSS战，打完后到达地铁站的东侧，出站后到达异世界的东侧。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	力	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	所持道具
[illegible]	妖鬼	ヨゲトスル	1150	1055	46	30	28	21	19	100	1110	–
[illegible]	トルミナ　タルンダ　スクンダ　闇の波　散雷击											
[illegible]	冰结吸收　电击反射　重力　核热、冲击　片手剑弱点											

御影町　异世界东侧

进入暗黑集市。

ブラックマーケット

去武器店购一下装备，前往逛时发生剧情，之后从赌场对面的房间进入伽摩宫殿。

好久不见了麻希，欢迎来到我的宫殿

不管是来晴里基市还是如梦宫殿，所有人都面是被营得萬命某种命王，他们发某地是救世主，得是如高宗，而生即使是她除上京来的黑森。都是来络点有命王的某殿，就在这样一个迷乱的地方，麻希发现宫殿房间中装饰的绘画是出自千里的作品，尽管大家开始还在猜测千里是不是遭到命王的绑架，但在王座室里的所见打碎了众人的一厢情愿——那个命王，就是身着黑色礼服，而是麻希一直视为挚友的千里。

千里对麻希抱有强烈的情感，她断然否认就是自己的画与麻希是来利用自己，而将麻希视为富有的天使，觉得麻希正是抢她的梦实现任何愿望的魔鬼，千里创造了这个宫殿，在现实中，千里只是表面上将麻希视为好友，心底深处一直嫉妒着麻希的绘画才能和人缘，为了讨好麻希，她隐瞒与麻希相爱的阳介，最终把阳介夺了过来，沉醉于自己的美貌，沉醉于情敌们的赞美，她认为自己已经夺走对方的一切击败了麻希，不用再与麻希维持假惺惺的友情。

面条无情她的千里前来，她一方面嫉妒麻希，另一方面又不敢作何势力，在阴暗魔镜的力量让他人羡慕与魔殿，这些她都背她的画作，千里依靠这种力量创造出来的「理想的自己」竟然也只是麻希的翻版。

抱着成绩的千里借用魔镜对众人下毒咒，但无论千里怎样挖苦，都敌不过麻希内心的坚强与真正的勇气，麻希并没有退缩，她明白她一定会帮助千里从麻希的诅咒中恢复原样，但对面的千里终于被逼急，表现出了对麻希的真实之情，她曾相信阳介有一天会离开自己与麻希重修旧好。

面对突然出现的阳介，麻希没有说出之前发生的一切，因为千里也是受害者，她梳理的千里自来自身她的阳介偶然出自己的所作所为，认为这是罪有应得，自己没有资格被阳介喜欢，阳介说他完全不在意千里的家庭背景或什么等，对麻希的画算而早就是这样，只想和千里一起快乐生活。

打败魔镜的控制，千里脸上的黑暗全部消去，和当前一样充满诱人，她的心和从前一样，恢复了她那和平直，与麻希成为真正的好朋友，随后，她会将众人送往住在北面的城中。

流程提示

カーマ宫殿

流程较长的迷宫，先从B2电梯前往B4，然后经由B4→B5F→B6F→B7F→B8F→B9F的落穴到达B10F，其中B6、B8、B9都有多个落穴，全部选择靠近东侧的。在B10F与千里第一次对话会强制返回地面，接着再按原路去找她进入BOSS战。BOSS战前需要先回答问题，建议选择“麻希の绘の方が上手い”，如果选择“クイーンの绘の方が上手い”后期的最强封神具-1。

选择“麻希の绘の方が上手い”时

BOSS [illegible]

LV	种族	名称	HP	SP	力	体	技	魔	速	魔攻	魔防	所持道具
[illegible]	超人	ハーレムクイーン	240	1098	40	36	29	23	25	102	89	ルナブレード
技能	フレイラ　スクカジャ　ディア　ペトラアイズ　九十九蜂旋击											
特性	核热吸收　冰结弱点　技　突击　疾风　铳有效											

[illegible]

选择“クイーンの绘の方が上手い”时

[illegible]

LV	种族	名称	HP	SP	力	体	技	魔	速	魔攻	魔防	所持道具
[illegible]	超人	ハーレムクイーン	285[illegible]	2365	46	42	35	29	31	123	98	ルナブレード
技能	フレイラ　スクカジャ　ディア　ペトラアイズ　九十九蜂旋击											
特性	核热吸收　冰结弱点　技　突击　疾风　铳有效											

解说 [illegible] 区别。依然是注意防石化。

战胜BOSS后如果玩家没有トラエスト魔法或非常口，只能延阶梯走上B7F，乘坐电梯到[illegible]，走出[illegible]前往[illegible]之城。

这是能实现麻衣任何愿望的宝贝，我用它创造了这个镇子

[illegible]

TIPS 小圆镜

佩戴在麻希胸前的圆形小镜子，是麻希幼年时母亲赠与她的东西。在长时间的住院期间，它是孤独的麻希所拥有的惟一宝物。因为倾注的意念太过强大，在麻希的幻想世界里，这个镜子成为能实现任何愿望的神奇道具。

流程提示

御影町·异世界东侧

マナの城

剧情后出城，前往异世界西侧的迷路之森。

地铁站

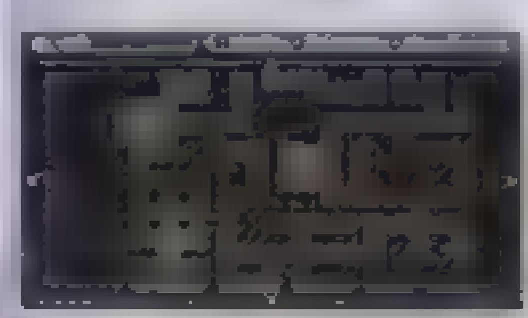
道路虽然跟以前一样，不过出现敌人发生变化。

御影町·异世界西侧

依然是敌人发生变更。

迷いの森

参见地图到达最深处，进入糖果小屋后跟麻衣对话。之后麻衣会向玩家提出3个问题，只有选择"逃げるな"、"みんなのため"、"その答えを探すため"方可进入真结局，否则不但要打一场BOSS战，还会在神取战之后BAD ENDING。



选错的场合

[illegible]

LV	种族	名称	HP	MP	力	体	技	速	运	魔攻	魔防	所持道具
[illegible]	外道	[illegible]	[illegible]	540	48	44	30	22	27	125	136	

技能：トラ[illegible]ロ　[illegible]　[illegible]ディ[illegible]イス　ディア　[illegible]ラ[illegible]オン

特性：火炎　[illegible]弱点　疾风　冲击　[illegible]有效

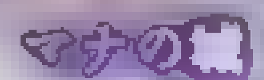
[illegible]

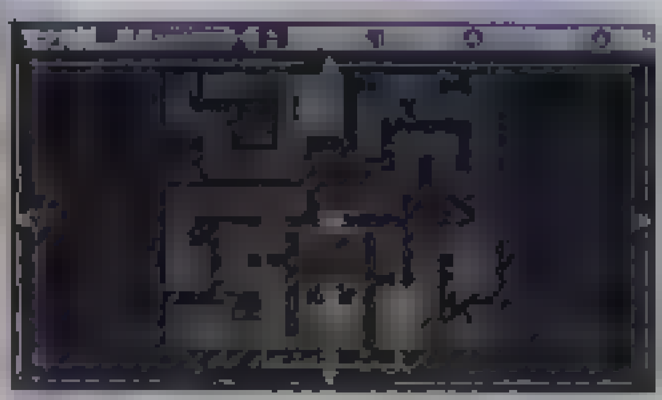
完毕后获得"半分のコンパクト"，之后再穿过地图返回玛娜之城。（这时暗[illegible]的商品发生变化，注意更新。）

这才是我的野心……
看吧，看这力量！

[illegible]

流程提示

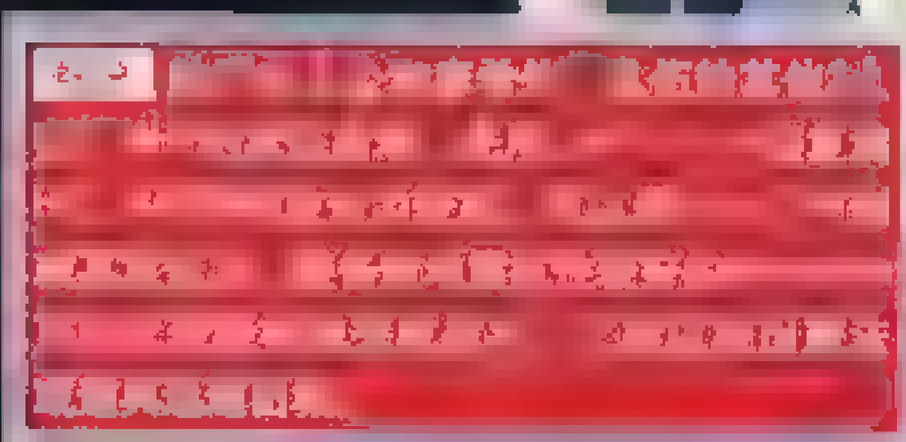




调查城门边的石台，将“半分のコンパクト”嵌入后城门打开，经由1F南→2F→3F东北角→4F→5F到达神取的居所。注意4F和5F岔路较多，一定要选择有黑暗区域的分支道路，不然即使攀登到上一层也是死路。

到达5F发生剧情后进入BOSS战。

LV	种族	名称	HP	SP	力	体	魔	速	运	魔攻	魔防	所持道具
[illegible]	魔神	サルワ	4 25	4516	50	40	55	29	23	140	140	
技能	マグナス	[illegible]マグナス	マカジャマ	[illegible]绝切羽								
特性	地震吸收	火炎	冰结	疾风弱点	弓耐性							



御影町　异世界东侧

前往[illegible]达的鬼屋。

[illegible]

从1F的西北角到达2F，2F中央的阶梯到达3F后走到尽头的房间，与ハリティ对话进[illegible]之战斗，如果没有[illegible]ハリティ[illegible]战[illegible]，将会获得最强剑神具1。

选择“ハリティーと战う”时

	种族	名称	HP	MP	力	体	技	速	运	魔攻	魔防	所持道具
	死神	ハリティー	4330	340	55	50	55	51	40	146	144	-
技能	[illegible]ザンダイ[illegible] [illegible]ブ[illegible]デウ 高夫为风弹 七式熊狱覆											
耐性	疾风吸收 火炎 冰结 地震 铁有效											

选择“ハリティーと战わない”时不会发生战斗，在固定剧情后自动前往DVA YUGA。

TIPS 鬼子母神

鬼屋中出现的恶魔ハリティー是从现实世界为寻找麻希而彷徨到异世界的麻希之母——园村节子。因为麻希幻想出的乐园里没有“母亲”的概念，因此节子只能以该形象出现。ハリティー在日本是被称作鬼子母神的善神，但原本她是一个劫掠人类小孩来喂养自己孩子的恶鬼，佛陀见到她的恶行后，将她的孩子藏了起来，ハリティー真切地体会到失子之痛后，重生为生育和安产之神。

我们会拉开喜剧的幕帘，如果这是你所希望的话！

[illegible]

TIPS YUGA

印度神话中的世界期，将每一次历史循环分为萨提亚、特瑞塔、杜瓦帕尔、喀历4个年代（YUGA）。神取康久以“DVA·YUGA”为自己在现实世界的居城命名，也代表着他获得了强大的破坏力量后宣告全新时代的来临。

[illegible]

TIPS 无貌神

ニャルラトホテプ 译名"尼亚拉索特普" 来自克苏鲁神话的重要神祗 意为"爬来的混沌" "无貌之神"、"伟大的使者" "千面之神"等 在游戏中作为普遍无意识的象征出现，相对于司掌创造的菲列蒙 尼亚拉索特普司掌破坏 但二者都只是普遍无意识的侧面 是表里一体的相互存在。尼亚拉索特普会时常图谋将人类拉向普遍无意识的深渊 但这只能表示人类的深层次意识里包含着破坏欲。给予人类试练、洞悉他们企盼的是破坏还是创造 分别是尼亚拉索特普和菲列蒙的职责。被尼亚拉索特普引向深渊的人们会忘记生存的意义 心中只存下破坏念头。

参考资料 克苏鲁神话

[illegible]克苏鲁神话是发源自[illegible]洛夫克拉夫特的[illegible]，[illegible]由后继的无数名作家[illegible]形成的架空神话体系。[illegible]无貌神的名字在英文中念成[illegible]奈亚拉托特普[illegible]于无貌而变幻自在[illegible]各种化身出现在地球上[illegible]人类自我毁灭[illegible]为旧支配者占领地球做准备[illegible]以人形出现时，时而是[illegible]的黑皮肤男子[illegible]时而是埃及法老般的预言者，时而是神父或魔女们的首领[illegible]最具现实意义的是[illegible]无貌神还化身为物理学家[illegible]将核武器技术传授给人类[illegible]

理想的麻希[illegible]

[illegible]

TIPS 愿望

人所希望达成的事情。病弱的现实麻希在愿望的驱动下创造了自己的理想人格和幻想中的乐园 但是她所描绘的理想世界被神取借助DVA系统分离出来 独立成为异世界。

TIPS 精神世界

麻希由愿望创造出的世界、在神取的外部干预下 该精神世界进一步变化为复杂的异世界。虽然大部分建筑与现实的御影町相同 但建筑物的内部变为了恶魔出没的迷宫。

参考资料 精神世界的创造

[illegible]任何人的心中都有一个自己的世界[illegible]现实[illegible]的幻想世界[illegible]也是人的梦想目标[illegible]尤其是青年的[illegible]精神世界[illegible]随着年岁的增长[illegible]这些精神世界在他们的脑海中逐渐模糊[illegible]与现实世界[illegible]一直到成年都没有[illegible]精神世界的人[illegible]经历了现实世界[illegible]该精神世界也因此不断壮大[illegible]

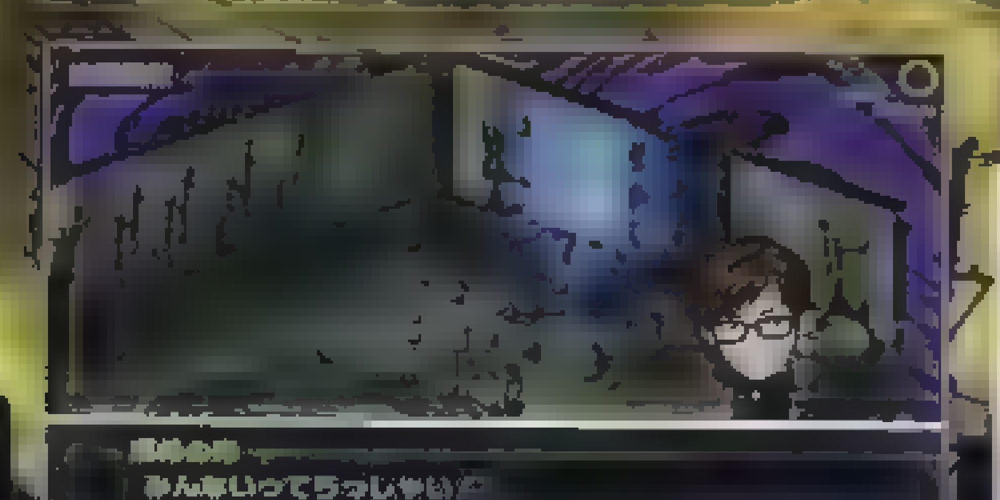
[illegible]DVA[illegible]

[illegible]

TIPS 命運

超越时间的推移 从最初就被决定好的历史发展或人生称为 命运 被视为绝对无法逃脱或逆转。

尼亚拉索特普拥有干涉命运的强大力量 也就是说他的力量强大到让自身脱离命运的束缚。对他来说 想杀掉一个人或毁灭一个世界易如反掌。但是 尼亚拉索特普并不会使用这种手段直接干涉人世 而是注视着人类如何从他编织的命运中生存下来。放眼全局来讲 最终就连他败给主人公一行 其实也是他预先设计好的部分 一切都没有逃离命运的安排。



流程提示

デヴァ・ユガ

乘坐电梯到达3F后走楼梯降到1F，之后一直攀爬阶梯可到达5F。5F东边墙壁上有机关，拉下来以后去回廊的中央，启动中央旁边的机关掉落到4F，从4F走楼梯到达6F。

6F需要将地面踩出一个十字才能通过。到达6F最里面的房间与神取对话，面对提问要选择"その答えを探すため"，否则终盘获得的最强封神具1。对话完毕进入BOSS二连战。

Lv	种族	名称	HP	MP	力	体	速	魔	运	攻击	防御	所持道具
[illegible]	魔人	[illegible]	2000	1056	60	54	61	44	22	145	137	
技能	[illegible]											
耐性	神经反射 障魔吸收 奇迹 …弱点 疾风 地震 … 再有效 火炎 重力 片手剑 两手剑 弓矢耐性											

解说 [illegible]和反射的两种属性。

BOSS 魔人[illegible]

Lv	种族	名称	HP	MP	力	体	速	魔	运	攻击	防御	所持道具
[illegible]	魔人	[illegible]	6500	[illegible]	64	61	62	40	38	55	145	无限の[illegible]
技能	永远の白 光の[illegible] ヘルズアイズ 落叶二段击 ディレ[illegible]ボイス 重数混乱 マハジオダイン											
耐性	奇迹吸收 疾风 冰结 电击 突击 斧耐性 火炎 重力 冲击 [illegible] 核热 [illegible] 弓矢 [illegible]弱点											

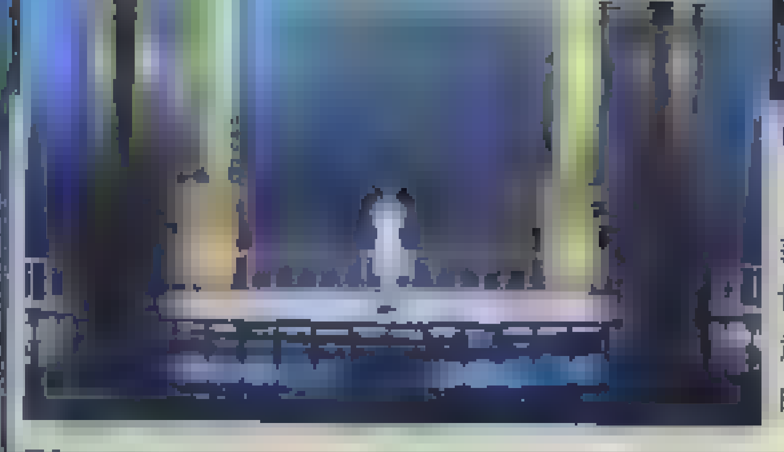
解说 [illegible]

战斗完毕后麻希一时离开队伍，从楼梯返回4F，由中央的落穴落到3F后到达麻希的房间，发生剧情，获得"壊れたコンパクト"和"緑のコンパクト"。能够自由活动后到房间的牙[illegible]调查入[illegible]处发现"混沌の镜の破片"，自动进入迷路之森。

[illegible]

像我这样的人，干脆死掉算了！

[illegible]



TIPS 意识与无意识

人类的思想状态分为意识和无意识两种 如果说包括主人公在内的人类生存在“意识”的世界 那么“无意识”就是菲列蒙和尼亚拉索特普的世界 他们在人类无法触及的无意识世界里关注着人类的行为。意识和无意识之间存在着夹缝 菲列蒙在这里与人类取得联系。另外 召唤Persona的Velvet Room也是夹缝中的一个特殊空间。

[illegible]

TIPS 意识之海

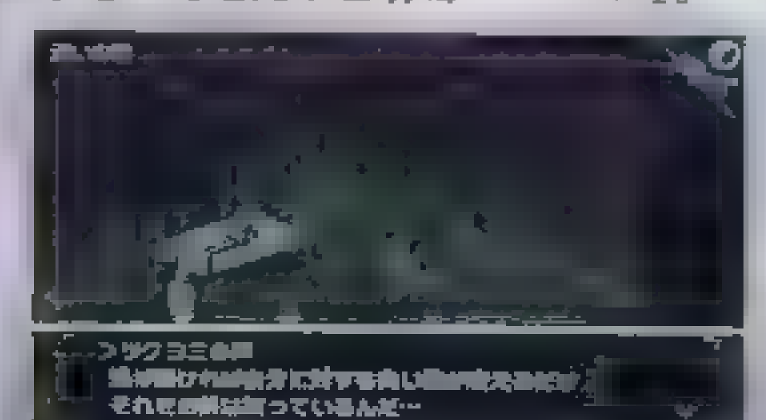
阿赖耶石窟内部空间的意识之海是萌生出所有人类的意识的场所，在意识之海 平时抽象的人类意识会形成一个个具体的实物 以抱膝的人类姿态漂浮在空中，阴暗空间中的每个人类意识都闪闪发亮 让意识之海看上去如同群星璀璨的夜空。

流程提示

迷いの森

进入森林探险前可以先退到世界地图，前去商店更新一下装备。从现在起杂兵的强度大幅上升，如果感觉战斗吃力建议先练一下等级。

在森林的糖果屋与麻衣对话，之后由后门进入森林的最深处，与理想的麻希发生剧情，问题的答案要选择“逃げるな”，如果选择“そうかもしれない ”的话终盘获得的最强封神具 1。剧情完毕后麻希加入队伍，返回糖果小屋，对话完毕后前往アラヤ神社。

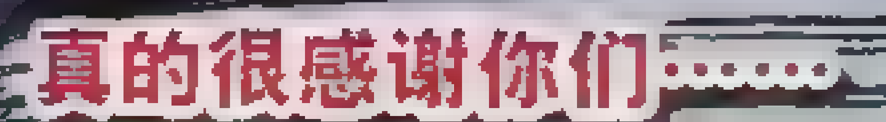


アラヤ神社

与菲列蒙对话，主人公和麻希两人进入アラヤの岩户。由于随行的敌人较强，请务必练到4 级以上再进入。多买回复品，同时为两人装备上魔法抗性较强的Persona，如リリム。到达08F后遇到主人公的另一个人格，他会根据玩家之前的选择赠送每个人最强Persona的封神具。

角色	封神具名称	等级	种族	Persona名
主人公	ロゼ タの石碑	62	EMPEROR	アメノ ラー
マキ	ハ セ	61	PRIESTESS	ヴェルザ、ディ
南条 ん	鎧甲ふちの服	60	JUDGEMENT	ヤマオカ
マ ク	樱の圣水	59	CHARIOT	スサノオ
ブラウ.	ヴィクトリアル .	54	JUST CE	ティ ル
エリ	誓いの契约书	62	JUDGEMENT	.ウエル
アヤセ	屋の刺刺	59	MAGIC AN	フレイ
レイ.	ハヒロ,の棺	58	DEATH	モト

完毕后到达09F，与麻希的灵魂对话，获得 青·ュンバクミ”，到神社与同伴们合流后前往追メル· ン 调查。



真的很感谢你们……虽然就此告别了，但是我，绝对不会忘记……

一行人从圣由梨学园[illegible]来到[illegible]麻希[illegible]阿维迪亚界[illegible]守护DVA系统核心的潘多拉[illegible]她坚持这个核心就是自己无可替代的乐园[illegible]一行只得与其展开战斗。

TIPS 阿维迪亚

麻希的潘多拉人格居住在阿维迪亚界，阿维迪亚的原意是 虚假物质知识下的愚昧” （avidya） 相对于真正的灵性知识 维迪亚” （vidya） 它是粗浅堕落的，该词常用来抨击专注于物质追求 而忽略精神理想的物欲人类。

激斗结束后，潘多拉被打败了。面对[illegible]的潘多拉，麻希[illegible]鼓励她与自己一起加油。[illegible]麻希与潘多拉融合了。所有的一切[illegible]与潘多拉同化的麻希[illegible]现实世界。[illegible]麻希[illegible]消失。[illegible]自己的命运，麻希还是对大家露出明快的微笑[illegible]请不要忘记我[illegible]随后，现实的麻希伴随着其他人格来送她消失。但是[illegible]她也知道她还在大家的身边。[illegible]麻希[illegible]不就是她与现实中自己的相处吗？

TIPS 麻希的各种人格

[illegible]后，眼眶凹陷，目光黯淡，对未来抱有强烈的不安而又没有勇气去改变。喜欢绘画和空想世界的她凭空构筑了自己的乐园 并在与DVA系统联动后引发了本作的灾难 虽然神取鹰久是这场灾难的始作俑者 但也必须承认麻希自己也因嫉妒和羡慕而期望御影町的毁灭。

现实麻希在异世界中幻想出来的完美自己 身体健康 乐观开朗 与尚也 南条 马克等人一同为拯救御影町出生入死 [illegible]逃避 戴起不愿正视一切的假面。在同伴们的鼓励下，她终于理解到比自责更为重要的责任 决心直面自己心中的阴影

象征麻希幼小部分的shadow（阴暗人格） 是现实麻希幻想出的乐园管理人 外表为穿着白色衣服的幼年麻希。当神取使用DVA系统介入异世界后 从麻衣诞生出恋父shadow亚希。从此 各持一半镜子的麻衣和亚希分别管理着异世界御影町的西东两侧。麻衣是游戏中的关键人物 在糖果小屋中回答她的提问会决定御影町是否得救。

麻希心底的恋父情结形成的另一人格 形态为穿着黑色衣服的幼儿麻希。她的性格与稳重谦和的麻衣相反 是麻衣的对称人格 一恶一善。她一直追随神取 协助他与尚也一行为敌。亚希拥有半面力量强大的镜子 依靠镜子的力量召唤出各种恶魔 并能赐予普通人魔力。

潘多拉

麻希心中的绝对邪恶部分所形成的人格分身，镇坐在阿维迪亚界中守护着DVA系统的核心。根据希腊神话的典故 她所守护的核心可视为 潘多拉的魔盒” 给世界带来无尽灾难。游戏中作为最终[illegible] 战斗中会进行一次变身。

参考资料，潘多拉

[illegible]潘多拉一个盒子[illegible]再三叮嘱她千万不要打开盒子[illegible]好奇心[illegible]的潘多拉无论如何都想看一眼盒子的内[illegible]在某一天终于将盒子打开，盒子中飞出的[illegible]等一切灾难。尽管潘多拉慌张地盖上了盒子，但灾祸还是流到了人间。至于潘多拉盒上的魔盒里，只剩下[illegible]行动迟缓[illegible]没有来得及逃出来的“希望”。从那以后，人类以此“希望”为精神财产，抗争所有的不幸。

赛贝克事件完结后 现实与理想麻希的结合体，面容比起现实的麻希富有[illegible] 同样也比理想的麻希要稍微柔和一些。

流程提示

圣エルミン学园·异世界

前往圣エルミン学园的3F图书室，剧情过后麻希用镜子的力量开启"乐园の扉"后进入アヴィデア界。

アヴィデア界

进入アヴィデア界前请购买大量魔法反射道具マジカルガード，并且尽量提升主人公的速，用来应付B1F的伤害区域和最终BOSS潘多拉。最终迷宫由2F～B1F三层构造组成，1F由区域1、3、5、7四个部分，2F由区域2、4、6三个部分，B1F由区域8一个部分组成，请按照以下顺序前进。

区域1：穿越东边的门到达区域3
区域3：穿越东边的门到达区域5
区域5：经由南端的阶梯到达区域6
区域6：穿过西北部的门到达区域4
区域4：经过一段黑暗区域，从西南部的门到达区域2
区域2：从西北部的阶梯到达区域1
区域1：穿过地图北面的门到达区域7
区域7：经由东南角的阶梯下到区域8
区域8：由外围逐渐向中心绕行后到达最终BOSS所在房间。

BOSS分为两个形态，在战斗前让我方换上魔法攻击强、魔法抗性高的Persona。

LV	种族	名称	HP	MP	力	体	技	速	运	魔攻	魔防
	魔神	ニ	5826	X898	55	58	69	48	52	160	197

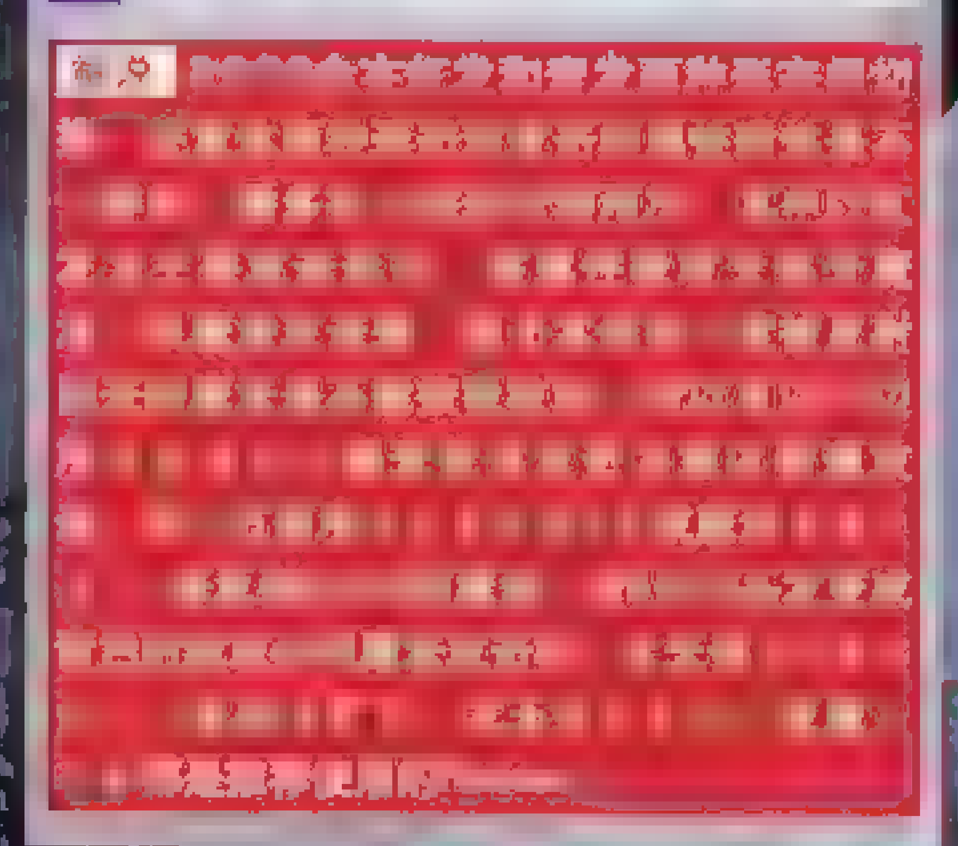
技能：ブフダイン　ヘトラマ　タルカジャ　ラクカジャ　デビルアイズ　ライズブーツクル
特征：无弱点

LV	种族	名称	HP	MP	力	体	技	速	运	魔攻	魔防
	魔神	パンドラ	15000（共有，红发）	999	99	45	81	52	42	223	170

技能：2回行动　マハブフダイン　マリンカリン　デカハ　デサ？ザ　羽ばたき　バタフライストーム
特征：冰结反射　火炎　电击　疾风　地震　核热　重力吸收／武器　吸　技　突击

LV	种族	名称	HP	MP	力	体	技	速	运	魔攻	魔防
	魔神	パンドラ	5000（共有，青发）	999	60	98	85	74	35	168	200

技能：2回行动　タルンダ　ラクカジャ　デカジャ　ダイアラマ　吸引ンワナ　オールザート
特征：火炎　地震　电击　核热　重力　神经弱点　疾风　精神　武器　被耐性



ENDING

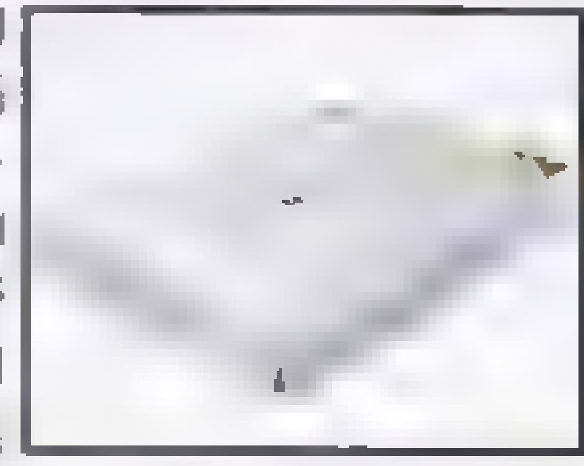
烧录卡新闻站

VOL.44

文 月下雪影（威奥数码娱乐） 编 乌冬

Supercard DS OneI正式发售 英文版率先上市

作为从GBA时代走过的老牌厂商之一，SC小组在这四年里一直以创新为理念，不仅制作出了全球第一款以闪存为媒介的烧录卡Supercard，还在NDS的中期成功开发出了拥有即时存档、即时金手指、即时攻略三大梦幻功能的Supercard DS One。当任天堂的新主机NDSI发布后，SC小组又展开了马不停蹄的工作，在经历了漫长的研发过程后，终于开发出了NDSI上最佳的烧录卡解决方案Supercard DS OneI。Supercard DS One以全球首创的外置USB智能升级套装作为破解NDSI主机固件的攻关法宝，它可以在烧录卡被主机升级封锁后，利用电脑完成对卡带的固件升级，从而达到可继续在NDS主机上使用的可能。在完稿的前夕，第一批Supercard DS OneI已经正式发卖，目前的市场零售价大概为138元左右。



Supercard

厂商：Supercard

类型：NDS（SLOT-1） 存储：microSD卡（SDHC）	最新内核版本：3.0 SP8

Supercard小组在5月7日对Supercard DS One的系统内核进行了更新维护，这次升级主要支持了《由我制造》的大容量存档游戏，并在内核中增加了两个大容量存档的选项：

·修正了《横行霸道 唐人街战争》（3517）美版存档黑屏死机的问题；

·修正了《横行霸道 唐人街战争》（3538）欧版无法进入游戏的问题；

·修正了《圣痕》（3590）美版不能继续游戏的BUG；

·增加了256Mbit、512Mbit存档选项；

·支持了《由我制造》（3690）的大容量存档，不过由于其存档文件为256Mbit，内核自动生成该文件需要较长的时间（20～30分钟），所以建议用户将内核中的cvn-mio.sav直接拷贝到microSD卡中，并改为与游戏ROM相同的名字。

EZFLASH V/EZFLASH V PLUS/EZFALSH V I

厂商：EZFLASH

类型：NDS（SLOT-1） 存储：microSD卡（SDHC）	最新内核版本：2.0 test 5-11版

EZFlash小组于5月11日发布了EZ5系列的新版测试内核，新内核由Moonshell2.0升级而来，目前仅有支持游戏功能。这次测试内核升级主要对应了《由我制造》的大容量存档：

·支持了亮度调节；

·修正了《猴岛大冒险》（3268）无法正常运行的问题；

·修正了《由我制造》（3690）无法正常存档的问题，新内核支持了256Mbit存档的建立。

玩转NDS

文 编

VOL.30

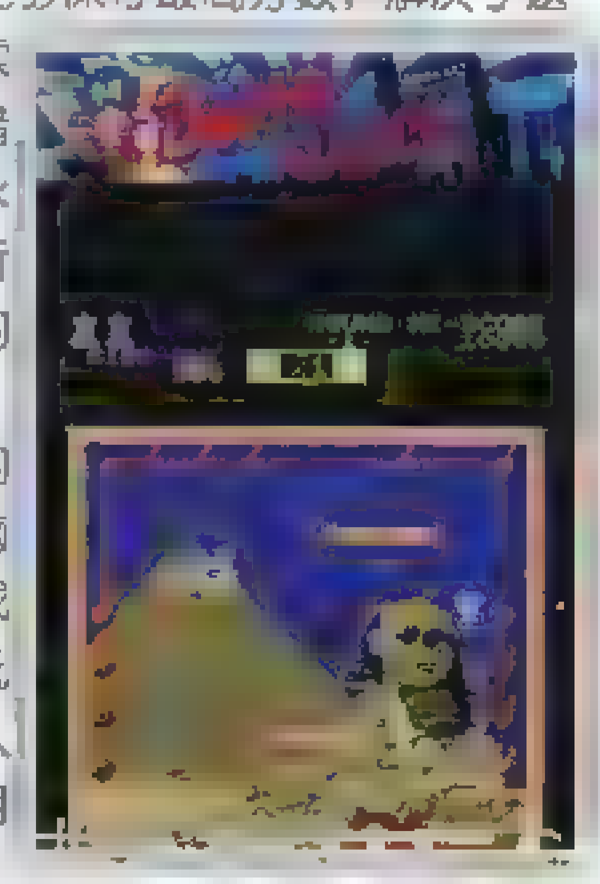
NDS软件学院

软件新闻

电脑上的针对《口袋妖怪 钻石 珍珠》两款NDS游戏开发的修改软件口袋PH存档修改器于4月30日、5月4日、16日、17日推出V0.3.3、V0.3.4、V.3.4.1、V0.3.5等多个版本。新版修正了游戏时长中小时最大只能为99小时的错误；修正了背包恢复道具名对应错误的问题；添加了球贴修改功能；增加了加装饰品修改功能。

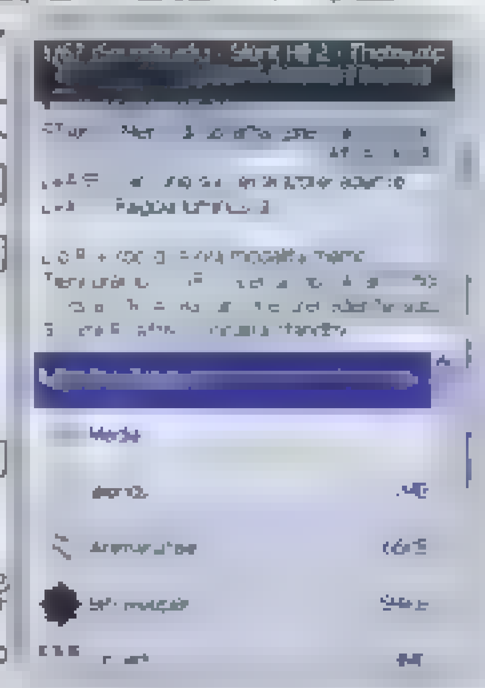
软件能够修改《口袋妖怪 钻石·珍珠》各国语言版的存档，包括中文汉化版。注意软件目前仅支持容量为512KB存档的修改，如果存档容量不对，需要先使用DS Save Tools转换成512KB存档。另外，软件使用C# 2005编写，所以需要微软.NET Framework 2.0运行库支持，如果没有运行库，可以去微软网站搜索下载。

NDS上的街机游戏《Bombjack》模拟器Bombjack DS于5月7日、9日放出V1.0、V1.0.1、V1.0.2三个新版。新版支持ZIP格式的ROM，可以自动解压缩；基于Libnds V1.3.2制作；能够保存最高分数；解决了返回主菜单以及读取最高分数的错误。Bombjack DS可以运行多个版本的《Bombjack》游戏，使用的ROM则和电脑上的街机游戏Mame通用，玩家将ROM放入MAMERoms目录中即可。



MoonShell新版推出

NDS上的多媒体软件MoonShell于4月26日发布V2.00 beta 12版。新版在播放DPG视频暂停状态下快进、快退时，能够继续保持暂停状态；支持在DSTT烧录卡中生成通用软复位文件；文件列表菜单中支持随机播放，添加了各播放模式播放结束后循环、停止关机的选项，修正了ID3TagV1最后显示文字缺失的问题，文本阅读模块中设定界面的项目条目更加灵活，可按长度自动调整；删除了附加功能中的POFFMEnd.txt文件；解决了NDS背光设置异常的错误；屏幕保护中，可以设置待机时间，能够显示星期；将皮肤文件MP3Cnt_p4_random.png变更为MP3Cnt_p4_shuffle.png；皮肤文件Custom_BG.bmp的尺寸由256×384像素变更为256×512像素；添加了CS_PlayListEndTitle、CS_PlayListEndLoop、CS_PlayListEndStop、CS_PlayListEndPowerOff等四种语言文件。



VNDS新版发布

NDS上的多媒体电子书软件VNDS于5月5日发布v1.5.0版。新版支持了novel格式的文件；加入了文本清理命令；可以下载novels到烧录卡。VNDS功能是强大，可惜电子书资源太少，并且编制一本VNDS适用的电子书不是件容易的事情。

DSXreader字体生成器发布

DSXreader凭借漂亮的界面和丰富的功能，一跃成为NDS上最受欢迎的电子书软件，可是DSXreader还有点小遗憾，那就是无法任意更改字体，千篇一律的字型容易让人厌倦。不过现在好了，DSXreader专用的字体生成器发布了，能够在电脑中生成DSXreader所用的字体，让你喜欢什么样的字体就用什么样的字体。

使用方法为先在电脑上运行FontMaker.exe，软件窗口中左边可以选择字体，像华文彩云、方正舒体等常见字体都可以找到。用户能够选择4个等级的质量，其中1、2等级字体显示比较清晰，3、4等级则是仿Clear type效果，字体边缘平滑。勾上默认间距选项可以设置字体显示的字间距和行间距。用户对字体的任何改变，都能立刻显示出来。设置好后，点击make按钮选择保存位置，稍后就能生成DSXreader所用的X类型的字体文件了。

X文件要拷贝到烧录卡里dsxreader文件夹里的font文件夹内。然后在NDS上运行DSXreader，软件会自动检测字体文件。选择阅读设置中的字体，就可以更改字体显示了。

RangerDS新版发布

NDS上的GPS卫星导航软件RangerDS于4月27日发布V0.54 Alpha版。新版可以读取G和JPG格式的地图；支持从FAT格式的闪存卡中载入配置文件；支持code编码；能够自定义皮肤；加入了对音频文件的支持；可以显示卫星信息。当然，仅仅依靠NDS本身，使用RangerDS是无法完成卫星定位的，必须接上GPS设备才行。

5.03HEN发布

盼星星，盼月亮，终于盼来了PSP-3000被破解的这一天。各位玩家没有白白等候，5月初，Davee发布了PSP-3000自制系统5.03HEN。如同我们先前报道的一样，5.03HEN并没有运行商业ISO的功能，但却可以很好地运行各类自制软件。严格来说，5.03HEN并不是自制固件，与M33不同，因为它并不会改写PSP的内核，而仅仅是利用了图片漏洞，并且需要运行于官方5.03固件之上。将PSP彻底关闭或者拔出电池，会发生5.03HEN失效的现象。这是因为PSP又回到了官方5.03系统状态。

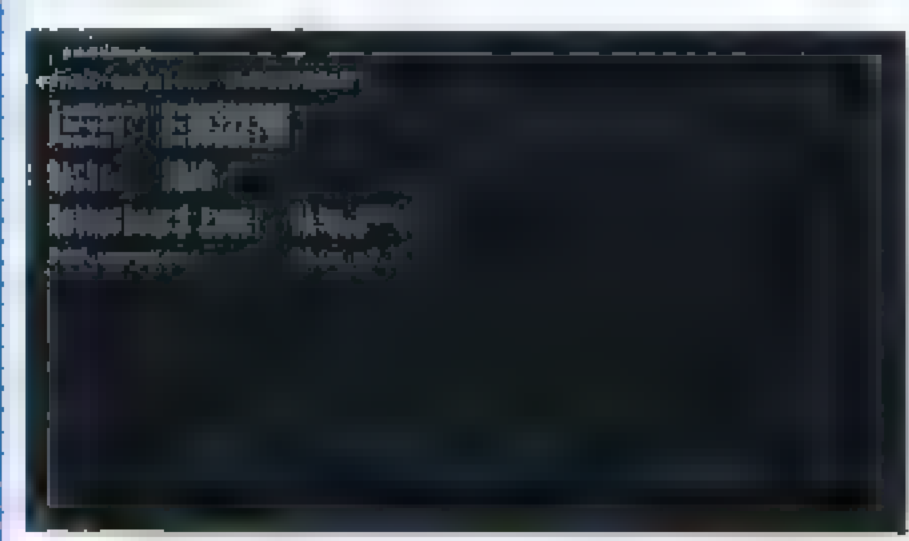
5.03HEN的安装也与M33不同。首先，用户要确定自己的PSP系统是官方5.03版。如果PSP系统版本低于5.03，需要先升级到5.03才可以。如果系统版本高于5.03，那只能等新版本的5.03HEN出来再说了。接着，将h.bin文件拷贝到记忆棒根目录，将ChickHEN目录拷贝到记忆棒内Picture目录下。在PSP上进入图片浏览功能，然后进入ChickHEN文件夹，长按方向键的下，让图片滚动到最底部。系统漏洞的原因，PSP开始重启，重启后，5.03HEN安装成功。另外，除了PSP-3000，使用TA088 V3主板的PSP-2000也能安装5.03HEN系统。

可能玩家们会有点失望，5.03HEN无法运行游戏。玩家购入PSP主要是用来玩游戏的，自制软件只是调味菜。但5.03HEN的出现毕竟为进一步破解PSP-3000带来了曙光。5.03HEN内没有任何关于载入ISO的程序代码，并非之前传言，Davee屏蔽了本功能。这就需要有破解者继续进行深入研究。不过，不要将希望放在M33小组身上了，因为他们已经公开宣布不会开发基于5.03HEN的ISO引导程序，至于Davee本人，志向更不在此。新版5.03HEN R3的计划是充分利用PSP-3000全部的64MB内存。之前，5.03HEN只是使用32MB的内存，也造成了部分自制软件的死机。5.03HEN R3将解决这一问题。

自制软件

PSPident新版放出

PSP用的主板检测软件PSPident于5月7日发布V0.4版。新版可以运行于5.03HEN系统上，意味着PSPIdent已经能够检测所有PSP主板的类型，包括TA 088 V1/V2 V3、TA-090 V1/V2等。除了主板类型外，PSPIdent还能显示CPU、GPU、系统总线等相关信息。



Netfront Internet Browser新版放出

PSP网页浏览器Netfront Internet Browser于5月9日推出Beta 4版。新版去除了部分信息提示；加入了对5.03HEN的支持，可以运行于PSP-3000上；改进了包括音乐和背景在内的主题文件；提升了运行稳定性；加入了用户加密功能。如果想使用加密功能，需要将ProtectedHtmlMax Eng复制到PSP/GAME目录中，然后在系统中安全设定选项中设置密码。

PSPaint新版发布

PSP绘图软件PSPaint于5月2日发布V4版。新版中绘制矩形、直线、圆圈时会显示预览效果；加入了橡皮功能；支持了JPG和PNG两种图片格式；按L键可以调出嵌入的文本编辑器。

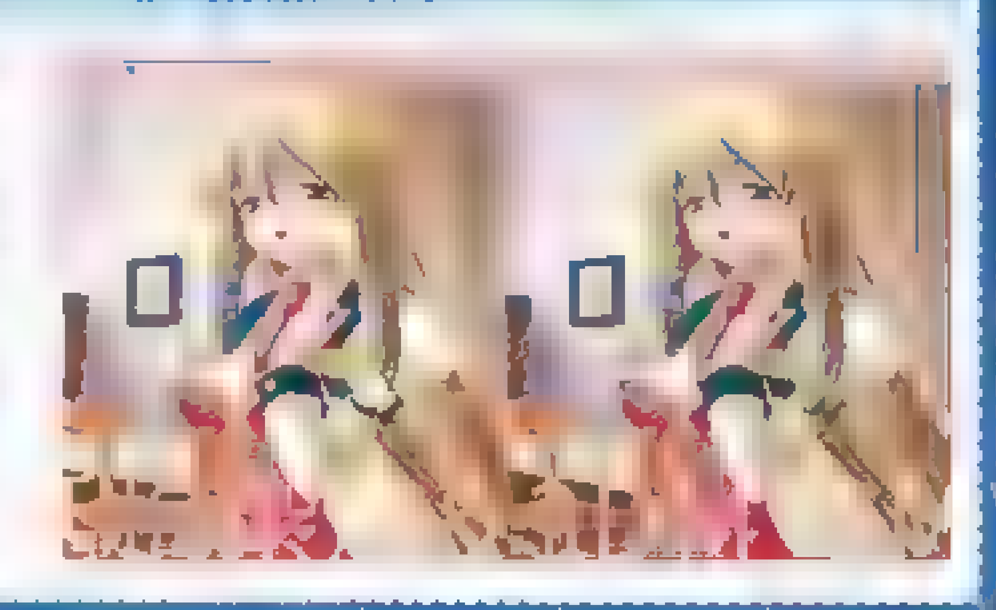
Xreader新版公开

PSP上的电子书软件Xreader于近期推出V1.2.0 beta3版。新版可以自动打开千千静听播放器保存在MP3文件内的D3v2标签中的歌词信息；允许长按线控快进、快退键对音乐文件进行快进、快退操作；长按线控播放键能够让PSP进入休眠状态；加入了对Musepack SV8的支持；添加了图像磁性滚动功能，可以在图像边缘处不滚动而直接翻到下一页；添加了看图选项中调节翻页滚动间隔、翻页滚动时长的功能，进一步控制翻页滚动的效果；修复了某些长文件名不能完全显示导致文件无法打开的问题；修复了压缩档案中显示文件，排序方式为以文件大小无效的问题；解决了切换频率时线程竞争的问题；修复了音乐系统中多个BUG，音乐播放的稳定性进一步提高。

同人游戏

《大家来找茬PSP》新版公开

由国人yl Is、Joe共同制作的同人游戏《大家来找茬PSP》于5月3日推出demo版。虽然试玩版不是很完善，但已经具备基本框架，可以正常游戏，不过游戏只内置了一个找茬包，流程较短。游戏会同时显示两幅相似的画面，玩家要在限定时间内找出不同之处。游戏时，用PSP的方向键或滑杆来移动光标，按○键确认。



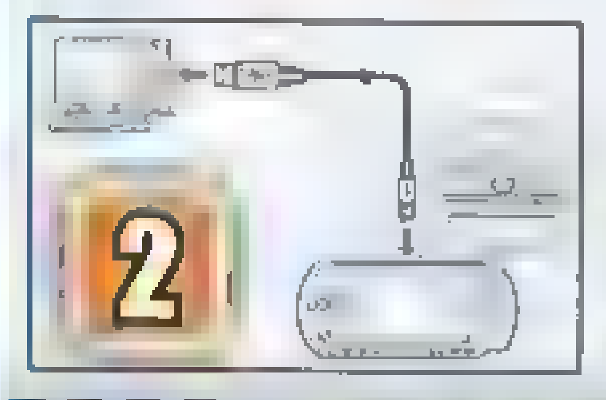
音乐新秀 UminPlayer使用教程

软件名称：	UminPlayer
软件作者：	Yyym63
软件版本：	V0.9.3 final
适用机种：	PSP-1000/PSP-2000/PSP-3000

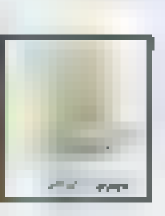
音乐播放是PSP的卖点之一，虽然索尼力图将PSP打造成为21世纪的WalkMan，但却几乎没有玩家单纯为了听音乐而购入PSP。Why？PSP的音乐播放功能实在弱得可以，支持的音乐格式少不说，连歌词同步等基本功能都无法实现。由国人Yyym63开发的全新软件UminPlayer，则弥补了PSP在音乐播放方面的不足。UminPlayer有一个好听的中文名字叫幽悦播放器。UminPlayer能够播放MP3、AA3、AAC、OMG、OMA、OGG等多种格式的音乐文件。另外，UminPlayer的功能也很丰富。UminPlayer支持歌词同步显示，能够自定义播放列表，具备自动节能模式，支持多编码，可以使用线控操作。看到这里，想必大家已经眼馋了，下面就介绍一下UminPlayer软件的使用方法。

安装指南

1 在本辑的光盘中找到名为UminPlayer.zip文件压缩包并将其在电脑端解压缩。



2 将PSP通过USB连线与电脑相连。

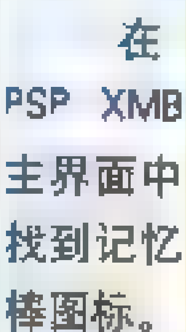


3 将名为UminPlayer的文件夹拷贝到记忆棒PSP/GAME目录下面。

彩虹.mp3
蔡健雅 - 越来越不懂.mp3
崔健-生活的颜色.mp3
花儿乐队 - 嘻刷刷.mp3

4 将音乐文件拷贝到记忆棒的任意目录内。建议拷贝到记忆棒根目录MUSIC目录中，这是UminPlayer的默认目录。

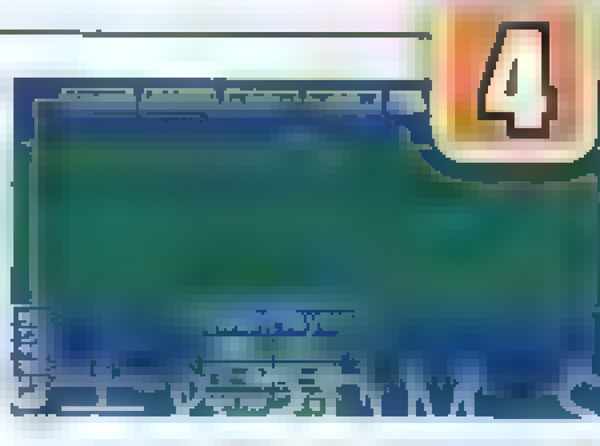
快速上手



1 在PSP XMB主界面中找到记忆棒图标。

2 找到UminPlayer软件，按确定键开始运行。

3 短暂的载入后，进入UminPlayer的主界面。用PSP的方向键移动光标，按○键确认选项。



4 将光标移动到“菜单”选项上，按○键确定，上方会出现软件菜单，

5

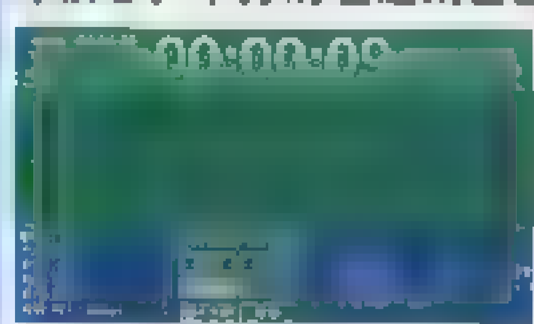
将光标移动到“打开/编辑”选项上按○键，进入文件列表。

6

UminPlayer可以识别记忆棒内任意目录内的音乐文件。左边显示记忆棒内的文件，右边显示已经播放列表中的音乐。在音乐文件上按○键可以将其加入播放列表。

7

将喜欢的音乐都加入播放列表后，按×键返回 将光标移动到“返回”按钮，按○键确定，进入播放界面。将光标移动到“播放”按钮上，音乐开始播放。上方会以硕大的数字显示播放时间，同时还会显示当前时间、电池电量等信息。下方的左边则会显示歌曲的相关信息，包括专辑、编码、专辑等。下方的右边会显示播放列表。



8

UminPlayer支持同步显示歌词，只要将与歌曲同名的TXT或LRC歌词文件拷贝到同一个文件夹即可。播放时UminPlayer会自动识别歌词文件并显示。菜单中选择“功能”按钮，则可以打开歌词设置选项 能够调节歌词的显示时间、提前或延迟显示，也可以将歌词在简体、繁体之间转换。

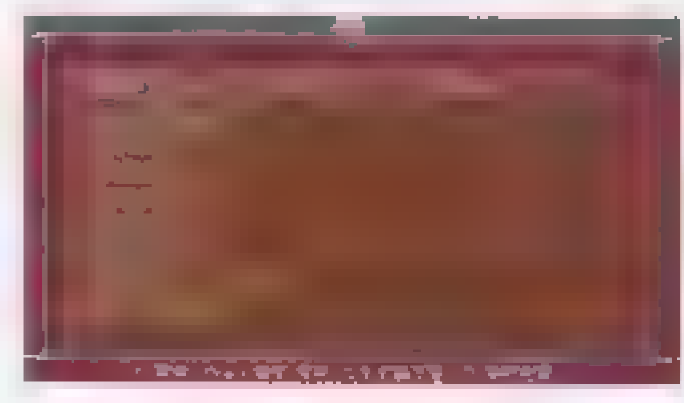
9

UminPlayer支持睡眠定时功能。如果我们喜欢睡觉前用PSP听音乐，可以设定好时间，到时PSP会自动进入休眠状态，节省电力。用方向键的左、右移动数字位数，用方向键的上、下调节数字，按SELECT键归零数字，按○键返回。设定好后，可以通过Sleep后面的倒计时数字来了解自动睡眠的剩余时间。

10

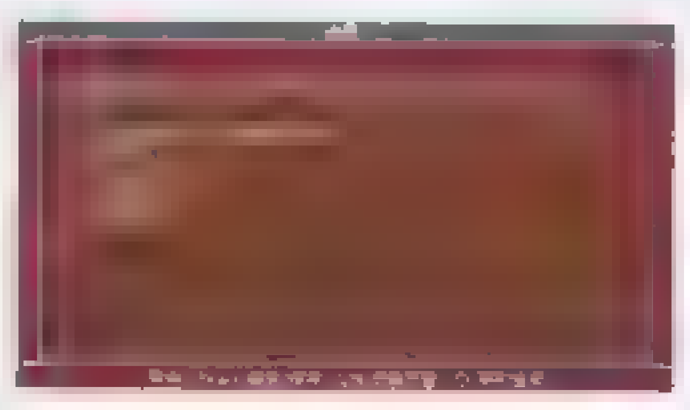
通过软件菜单中的“设置”选项，我们可以对UminPlayer的细节功能进行设置。按L、R键切换选项卡，按○键更改选项，按START键保存选项。

“系统”选项卡中可以更改CPU频率、改变菜单语言。为了达到省电目的，建议将“节能CPU速度”调低。



12

“系统信息”选项卡中可以查看当前日期、机型、电池剩余使用时间、剩余内存等信息。



“视觉效果”选项卡中提供了4种不同的播放效果。当没有歌词显示时，才会显示视觉效果。

UminPlayer的易用性很高，更让人惊讶的是作者Yyym63竟然是一位90后的男生，而且以前毫无编程基础。08年6月份开始，作者由零开始学习编程，08年7月份推出了首个PSP软件——我的乐器PSP。08年8月份开始编写UminPlayer。到今天，不足一年的时间，UminPlayer已经相当完善。期待作者有更好的作品带给我们。

虽然五一的假期缩短了，但丝毫没有减少人们出行的欲望，三天假期到处都是人满为患，回家的车票一早卖完了，不得不到临近的城市转车才回得到家。上餐馆吃个饭还要排队，最后还得搭台才吃得上，看来假期留在家宅才是最明智的选择。下面还是让我们继续来关注一下最近的掌机市场行情吧。

踏入五月份，对于开店的商家朋友来说是个值得欣喜的月份，假日商机和PSP-3000的破解给他们带来了可观的利润，愁云惨淡的脸上终于挂上了一丝的笑容。调整后的劳动节假期由一周变成了三天，大家的出行安排变得更紧凑了，往年要在3、4、6号才出现的人流高峰，在假日当天上午就出现在广州的卖场，一片繁荣的景象。

节后一段时间里，听惯了流言蜚语的PSP玩家终于迎来了3000型小P破解的第一波，虽然目前来说还运行不了PSP的ISO镜像游戏，谈不上完美破解。但通过该漏洞我们终于可以运行数量众多、功能完善的第三方自制软件，如各类经典主机模拟器、电子书阅读软件、PMP播放器等，只要老机型能运行的我们通通可以搬到3000型上面运行。简单来说这个破解是利用5.03系统下图片浏览功能的一个数据溢出漏洞，造成系统重启，然后在再启动的过程中加入破解信息，使系统可以运行带官方数字签名外的程序。我们俗称"外挂系统"，在当年DA大神的M33刷入式程序出现前，和官方2.7系统加TIFF图片漏洞后运行ISO引导程序玩游戏的模式基本一样，区别就在于今天还没有ISO引导程序的出现。虽然没有神电加M33系统刷机来得方便易用，但这一大步的迈出，相信离真正的破解不远了。

假日后货源紧张再加上破解利好消息的放出，导致这半个月来的PSP价格一直在往上攀升，至到完稿时PSP-3000黑、白、银三色报1250元，紧俏的炫光红、跃动蓝报1280元，青翠绿、耀目黄报1260元，已接近PSP-2000热销期的价位，笔者建议有购买计划的朋友抓紧时间出手，等完全破解后价格还会大幅度上扬。受国际内存芯片紧缺的影响，平时不太受重视的组装记忆棒也在每天一个价位地往上涨，16G极速最高到达了310元的高价位，笔者认为非对容量特别有要求和预算特别紧张的情况下以高价购买这种除了便宜，什么都不行的组装货，还不如多加一点预算购买正货或大品牌，毕竟人家五年保换的承诺就摆在那里。笔者的多位朋友以前就是因为贪便宜入手这些8G的所谓"XX"棒，结果用不到一年，棒子的读写速度严重下降，问题多多，在更换多次并猜失宝贵数据后终下定决心换棒。

受假期影响，NDSi也出现了一定程度的涨幅，黑、白两基础色报1360元，彩色报1390元，美版更是到达了1430元的高位，建议最近有购买NDS意向的朋友以观望态度为主，待月底价格下来后再出手。受任天堂系统升级的影响，除极个别带引导升级的卡外，第一代对应NDS的烧录卡已经不能在出厂日期较晚的机器上使用，大家在购买烧录卡的时候一定要选择能对引导方式进行升级刷新的产品，否则在任天堂的下一次系统升级中您的烧录卡又要打水漂了。

随着网络上PSP-3000型5.03ChickHEN软件的公布，PSP-3000型的破解进程终于让苦苦等待的玩家们看到了实质性的阶段成果。不过尽管如此，迫于当前的经济大环境，在市场上商家们并没有第一时间抬高主机价格，黑色主机加Sony组装8G卡的价格依然还是在1350元左右浮动。对于商家来说，看到PSP-3000的出货量渐渐有了起色已经是一件很欣慰的事情了。虽然最为核心的ISO还是依然无法运行，但是对于玩家而言五一后到暑假来临的这段时间倒不失为购机的理想时段。除去黑色主机外，PSP-3000型各色主机中依然是红色价格最贵，单机在1250元左右，蓝色，绿色、黄色，白色基本上统一在1200元。目前市场上还是以港版机为主，银色主机出现了部分欧版机器，除了按键的设置习惯以外，不同版本间不存在本质区别（PSP-2000时代流行的日版主机也因为汇率的缘故基本在主流市场消失），玩家在实际购买时不必对地区版本太过专注，注意力还是要放在随机的原装电池上。

NDS方面则进入了绚丽的彩色主机时代，日版的绿色、深蓝色、粉色和美版的冰蓝色在市场上大量出现，价格也由早先的1400元降到了1300元左右。近一段时间以来由于存储卡价格上涨，商家已经越来越不愿意出售原装金士顿2GB卡，取而代之的是各种组装存储卡。玩家在购买时一定要看清包装上的防伪标识，并且购机时拷贝一些大容量游戏进行测试。最后补充一点就是北京地区X360的价格即将有较大幅度的下调，日版机带改220V电源价格将在1780元左右，准备购买的玩家可参考一下。

近日西安阴雨连绵，本来就是经济萧条的时候，再加上这样的天气，令前来消费的顾客就更少了，走访中只见大部分的店家都是开着门自顾自地玩着游戏，甚是悠闲。

自从PSP-3000的破解有了突破性进展，主机价格就开始有小幅度的上涨，一般来说，PSP一有破解消息放出都会导致市场上的主机价格上扬，如果等到PSP-3000彻底破解了，价格肯定不会像现在这样只上涨一点点，而是大幅飙升，所以建议有意购买PSP-3000的玩家要尽快出手了。到完稿时为止，PSP-3000的价格是黑色1150元，白色、银色1250元，其余的彩色系列均为1280元。而配合使用的组棒价格稳定，16G为MARK2 310元，8G极速170元、8G MARK2为150元。

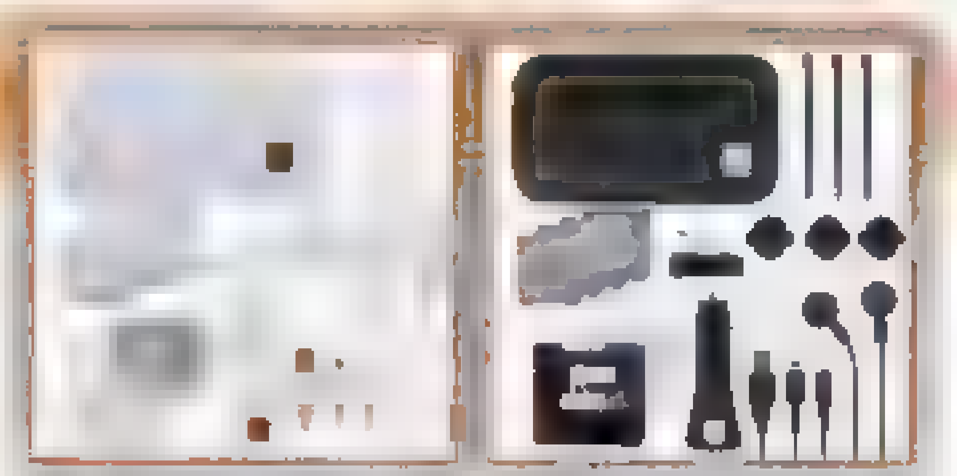
在选购PSP的时候，不少玩家都会连保护周边一起入手，今天在这里就给大家推荐一款性价比不错的保护盒——黑角"魔纹战甲"。"魔纹战甲"专为PSP-3000量身打造，属于黑角的尊贵系列之一，保护盒的外层是橡胶涂层，可以起到很好的防护作用，同时也不用担心磨损自己心爱的主机，背面有专为UMD舱设计的掀盖，更换UMD时不需要拆卸保护壳盒，方便实用。这款的保护盒的建议零售价为45元，有黑和红两种颜色选择。

NDS方面，NDSi主机价格稳定，黑色和白色为1200元，三种彩色主机是1260元。自从NDSi推出以来，NDSL的价格就一路下降，现在只要880元就能把一套NDSL搬回家了。

城市	提供者	PSP（3000型）	PSP（2000型）	iDSL	NDSL	NDSi	MSD（16G）	MSD（8G）
广东广州	沈朗	1280	1100（TA088 V3）	977	850	1430	240（M2）	130（HG）
广东深圳	久圣电玩	1230	—	1070	850	1250	300（M2）	150（HG）
北京	绿洲电玩	1180	1950	980	850	1280	320（M2）	170（M2）
陕西西安	快乐多电玩	1150	—		880	1200	310（M2）	170（HG）
安徽合肥	顶点电玩	1100	1300	900	600	1200	280	140
哈尔滨	鑫星电玩	1100	1350	1000	800	1180	260	120
福建厦门	快乐多电玩	1220	—		[illegible]	1220	[illegible]	170（HG）
浙江杭州	江城博晶电玩	1200	1450		[illegible]	[illegible]	[illegible]	150
山西太原	逸豪电玩	1200	—		900	1280	320	180

最近大家都在讨论3G，禁不住诱惑，加上家里宽带马上要续年费了，遂萌生了停掉宽带，购入3G上网卡的想法。不过问了问价格，却大失所望，目前销售的多是电信CDMA EVDO制式的3G上网卡，设备要300多，费用更是吓人，要60元 60小时。算了算，还是老老实实地不追逐潮流，用网通，不，现在叫联通60元/月的不限流量和时间的光纤宽带吧。下面瞅瞅近期市场上有啥好玩的周边出炉。

文 就爱360



品名：Dsi 20-in-1 Extreme Pack
种类：套装
出品：Kobian USA
对应机种：NDSL/NDSi
官方价格：29.99美元

这年头，套装产品里包含的东东是越来越多了，这款NDSL和NDSi专用套装中配件数量竟然达到了惊人的20个，而且有多个相同类型的配件。套装里面包括一个保护包、3支触控笔、4枚卡片盒、一个立体声耳机、一个车载充电器以及4张屏幕贴膜等等。可以说，该有的全部都有了。产品目前有黑色和白色两种颜色可选，厂商预计还会推出更多颜色。

品名：メタルプロテクトケースi
种类：保护壳
出品：Cyber
对应机种：NDSi
官方价格：1980日元

NDSi保护壳产品有很多，但Cyber推出的这款保护壳产品却另有乾坤。保护壳整体颜色偏紫，采用了橡胶以及铝两种材料混合制成。金属铝的加入，让产品有了更好的耐久性。保护壳略厚，厚度达到了1.2毫米，重量则为76克。产品完全根据NDSi的身材量身定做，在摄像头、电源开关等处都预留了空间，不会影响玩家的正常操作。

品名：プロテクトケースDSi ラバーコートタイプ
种类：保护壳
出品：HORI
对应机种：NDSi
官方价格：1200日元

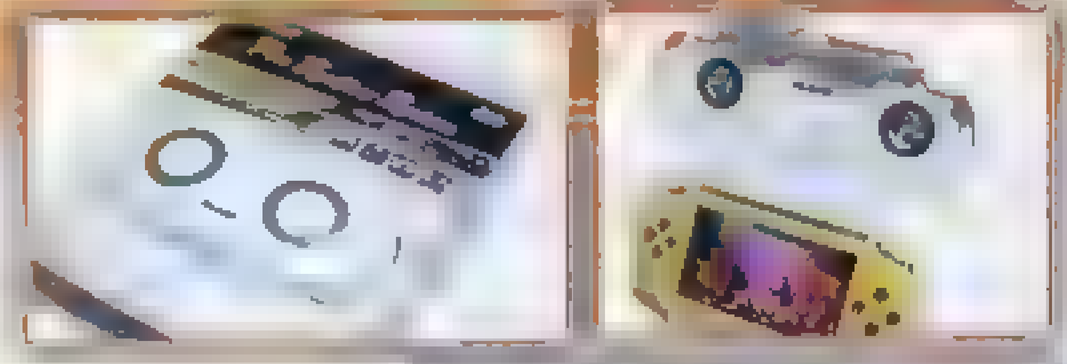
如果你不喜欢带有金属光泽的Cyber生产的保护壳，可以再看看由HORI制造的同类产品。这款NDSi专用保护壳采用了橡胶materials材质，手感非常好。产品做工精细，SD卡槽等处依旧留空。保护壳的厚度约为1毫米，重量仅45克，非常轻巧。

PSP-3000硅胶套

品名：ツートンカバー3000
种类：握把
出品：UGAME
对应机种：PSP-3000
官方价格：780日元

看到前面介绍的NDSi两款保护壳产品，PSP用户是不是有点眼馋了？别急，下面为大家介绍的这款硅胶套就是专为PSP-3000准备的。产品厚度为1.2毫米，采用了双色系设计，正面有蓝色、橙色、红色、紫色等多种颜色可选，后面为黑色。硅胶套将方向键、喇叭等处镂空，但START、SELECT键等处却没有镂空，这些按键的使用频率不高，不镂空的话，可以更好地防止灰尘进入。产品背部还附带了防滑条，能够有效防止PSP从手中滑落。

PSP保护壳音箱



品名：Blaze Pro Speaker System
种类：音箱
出品：GameBank
对应机种：PSP
官方价格：2980日元

PSP的小喇叭放起音乐来实在不够过瘾，但普通的音箱周边难以随身携带。PSP保护壳音箱则解决了这个问题，它采用了保护壳式的外形设计，能够保护PSP本体不受伤害。打开保护壳后，可以看到上面内嵌了两颗大功率喇叭，能大大增强PSP的声音效果。保护壳音箱可以通过电源供电，也可以使用4节7号电池供电。出去游玩的时候也可以好好享受音乐了。

腕带式充电器

品名：チャージャーブレスレット
种类：充电器
出品：—
对应机种：PSP/NDS
官方价格：—

出外旅行，最怕的就是掌机电池电量不足。掌机充电器有不少，但如何方便携带才是令厂商们头疼的问题。这款腕带式充电器的出现让人有眼前一亮的感觉。产品采用长条式设计，我们可以如戴手表一样将其戴在手腕上，玩游戏时根本不会耽误给掌机充电，真正达到了便携的目的。产品内置蓄电池，通过更换不同的充电插头，产品可以给PSP、NDS等多种设备充电。产品上还附有四颗LED指示灯，用于电量指示。当四颗灯全亮时，说明电量充足，亮两颗灯时，说明电量已经在50%以下，当只有一颗灯亮时，说明电量在25%以下，赶快给设备充电吧。

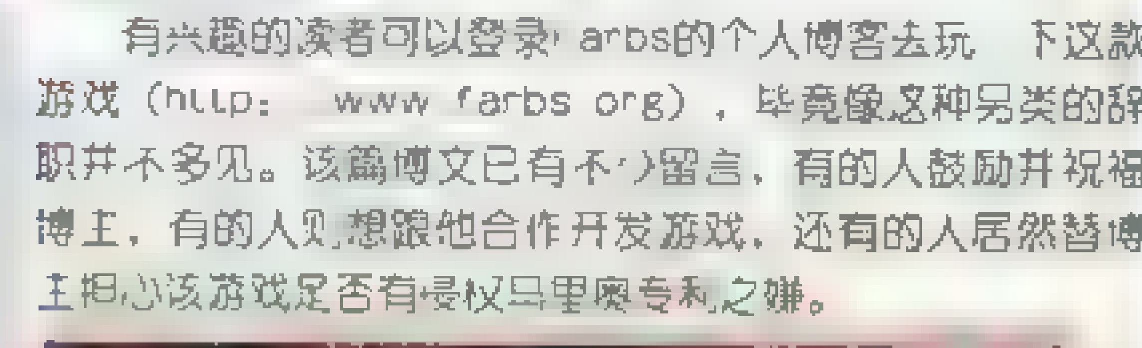
游戏万花筒

马里奥上交辞职信？

伊盐提供

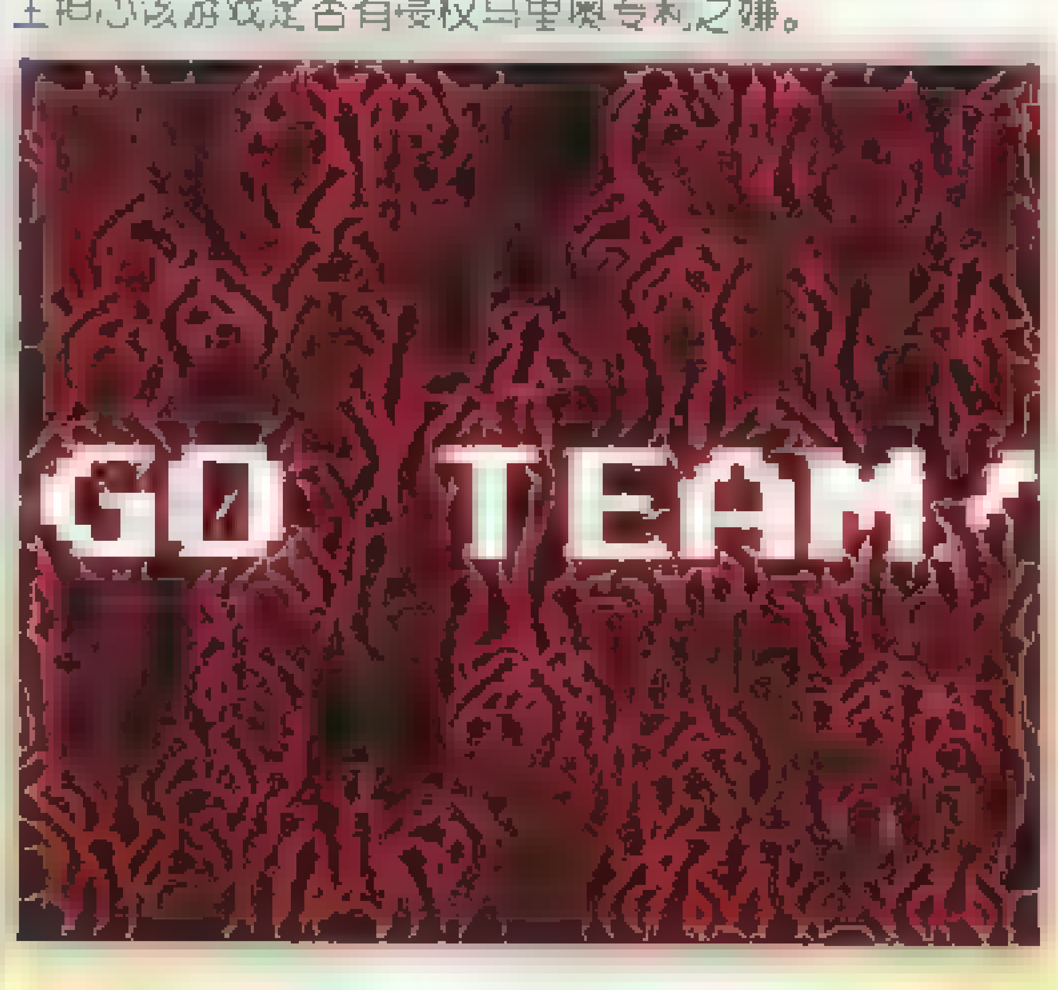
看到这个标题大家是不是都吓一跳呢？大家不要误会了，并不是可爱的马里奥要辞职，而是游戏制作公司2K Australia的开发人员Jarrad Farbs想要通过一种特殊方式向公司提交辞呈，故其制作了一款马里奥风格的Flash小游戏，旨在向公司表明自己的想法以及离职缘由，离职时间是6月5日。游戏共一关，非常简单，通过键盘的方向键即可完成操作，通关后马里奥即会上交辞职书。据说Farbs将这个游戏传给他的同事们后，所有人都以为只是他即兴所编写的一款游戏，但Farbs本人已经在他的博文中表明了自己的决定，不知道他将游戏上交给BOSS时，BOSS会不会也误以为只是个恶搞笑话呢？

有兴趣的读者可以登录Farbs的个人博客去玩一下这款游戏（http://www.farbs.org），毕竟像这种另类的辞职并不多见。该篇博文已有不少留言，有的人鼓励并祝福博主，有的人则想跟他合作开发游戏，还有的人居然替博主担心该游戏是否有侵权马里奥专利之嫌。

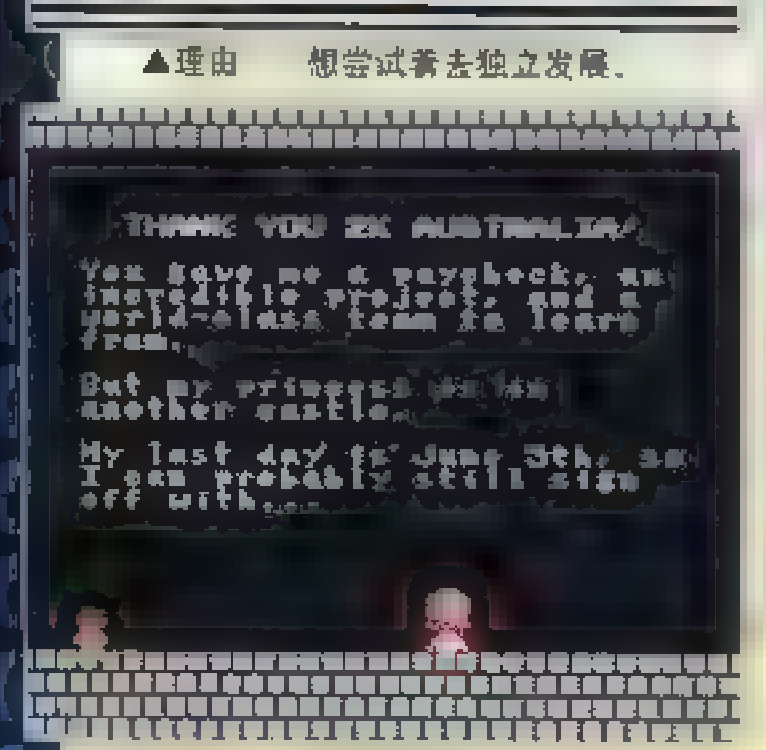


▲游戏名：给2K Australia的一封信。

▲理由一：想尝试着去独立发展。



◀游戏通关画面：同志们加油！



▲理由二：我的公主在另一个城堡。

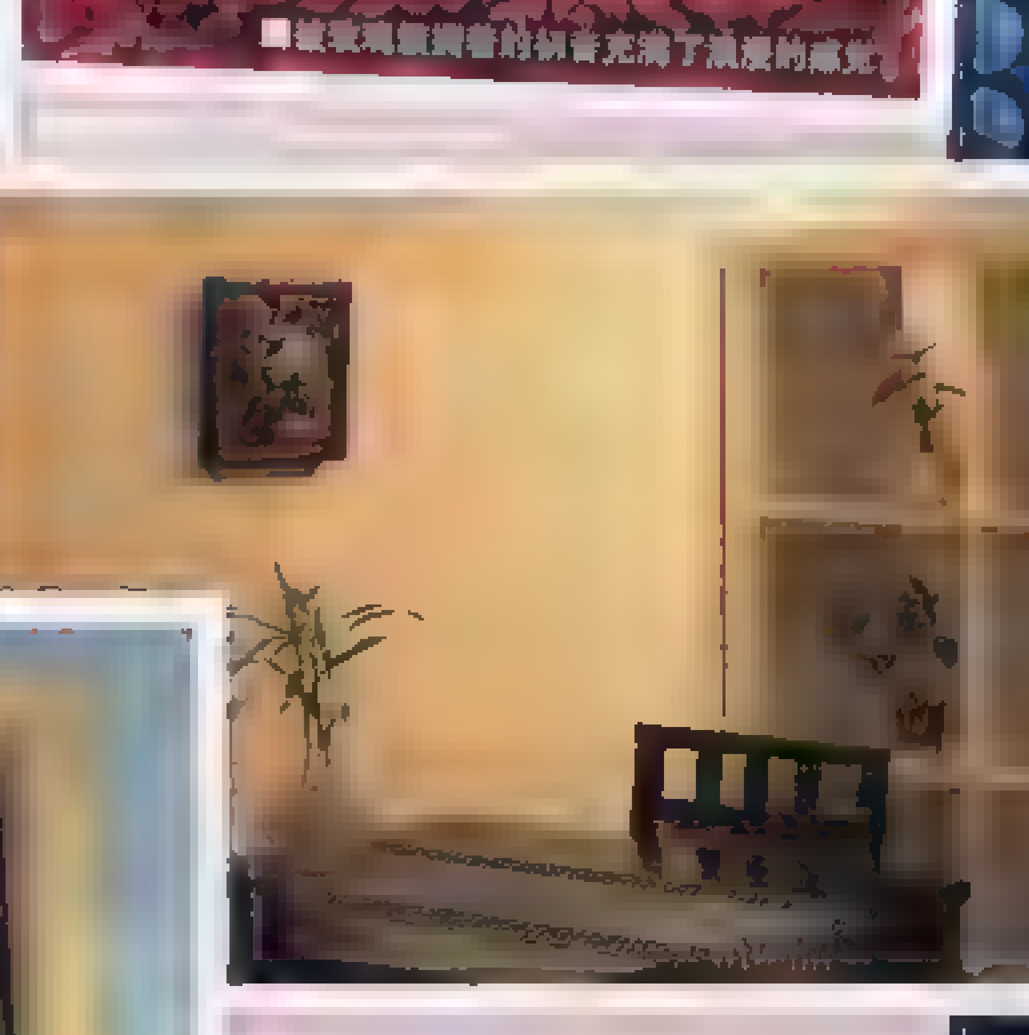
世界第一的公主殿下

先知 提供

说到初音未来，除了她那有名的呆萌"甩葱歌"之外，还有一首《ワールドイズマイン》，中文一般都称之为《世界第一的公主殿下》。这首歌里，初音一改平日可爱甜美的形象，转而扮起了傲娇，像是"我的右手现在空着呢，还不想点办法"、"明白的话就毕恭毕敬牵起我的手说公主殿下吧"这样的歌词一举萌翻了不少人。PV中初音的形象也不再是平时的少女风格，而是显得成熟了不少。最近就有厂商预订要在9月份推出《世界第一的公主殿下》主题的手办，下面就让我们来欣赏一下。

■被玫瑰簇拥着的初音充满了浪漫的感觉

▲换了风格后的初音显得十分高贵，不过她标志性的耳机还是得以保留了。



▲即使是竖着挂在墙上作为装饰也是非常[illegible]

◀手办不仅包括了人物，还有背后的布景以及周围的相框　相框还有两种颜色可选。

胧月：[illegible]

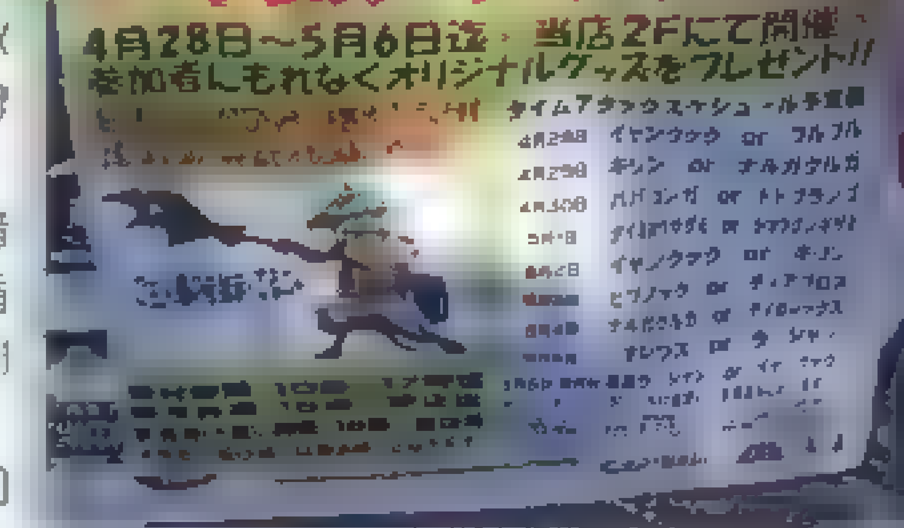
秋叶原举办《MHP2G》训练所竞速比赛

胧月提供

"5·1"假期在日本也是不折不扣的黄金周，在秋叶原的ASOBIT GAME CITY店铺，一场长达九天的狩猎竞赛隆重上演。这次比赛的项目是Time Attack，也就是我们所谓的"速杀"，目标是训练所任务，狩猎任务每天都会变更。在开始的几天里还都是大怪鸟、盾蟹、镰蟹等简单任务，而在大赛闭幕的那天，参赛者则要面对激昂金狮子（俗称"超级赛亚牛"）这个强敌。

这次比赛的规则较为宽松，玩家只要自备PSP和《MHP2G》的UMD就可以免费参加，武器的选择不作任何限定，并且能多次挑战。不过，一旦发现作弊，立即取消参赛资格。

尽管并非由Capcom官方举办，这次的活动还是吸引了大量猎人，其中不乏高手。不少国内玩家想必很关心他们的比赛成绩，但因为消息渠道的问题无法得知全部，下面就公布已知的几个任务的最速记录吧：大怪鸟25秒，迅龙5分，麒麟3分，盾蟹3分15秒，镰蟹5分26秒。



▲九天的日程安排，大怪鸟果然是人气最高的狩猎对象。

▲围聚在店铺外的玩家，人气相当不错哦。

▲▶成绩优秀的玩家可以获得主题T恤和充电器的奖品，而这个小挂件则是参赛者人人有份。

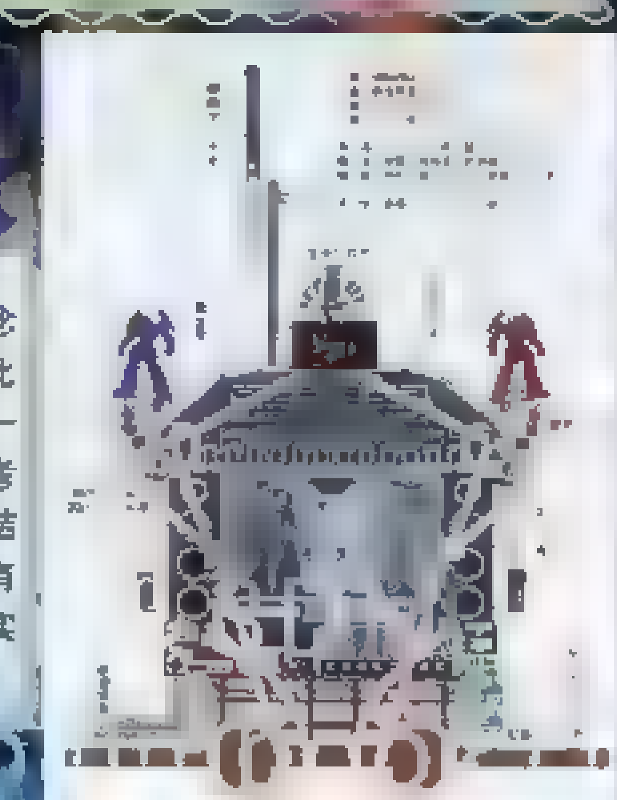
胧月：

秋叶原神舆

乌冬提供

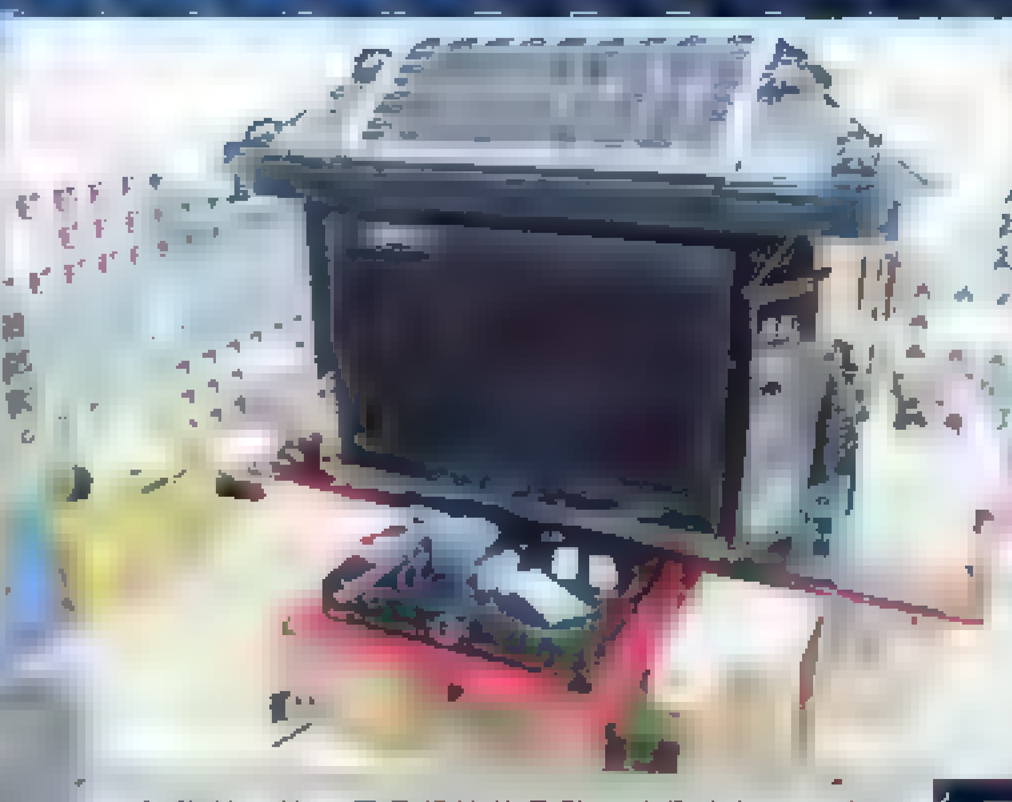
日本最大的三个祭典之一的神田祭在5月15号举行，在祭典重头的抬神舆活动中，来自日本社会各界的团体参加了这次活动，而这其中也包括了宅人圣地秋叶原。

因为之前在秋叶原发生的无差别伤害事件和金融海啸带来的经济低迷等原因，秋叶原一直处于不景气的状态中，为了祈求经济能好转，秋叶原商铺的经营


▶神舆的概念图和成品比起来还是有一定区别的，考虑的整体的结构，一些西有部分没有实现了。

者们联合起来参加了这次盛会，并合力制作了秋叶原神舆。

来自不同团体的神舆都会有着不同的特点，秋叶原当然也不例外，在秋叶原神舆上，装饰了各种秋叶原的特色商品，秋叶原的60多家店铺都为神舆的制作提供了援助，包括了各种家电、电子器材、模型、漫画、游戏机等，可谓把整个秋叶原都浓缩到这小小的一个神舆上了。



▲神舆的一边　最显眼的就是那台液晶电视了　在抬的时候电视还会打开并播放节目。

▲神舆的另一边　这边的结构就要相对复杂许多了　你能认出多少东西？

▲这个东西应该无人不晓了。（笑）

▲为了防止在抬神舆的时候上面的东西掉落　所有东西都被钉子固定　可惜的小P就这样被穿了两个洞。

◀▲神舆顶上的空间也摆满了各种东西　包括了CPU、存储媒体和iPod等等。

胧月：

游戏美图秀

栏目主持：洋葱

《轻音》可算是四月新番中的黑马。其实洋葱一开始也没怎么关注这部作品，某天突然看见旁边的乌冬看着电脑屏幕笑得前俯后仰，还不停地敲桌子，走近一看发现他正在看《轻音》。之后在乌冬的强烈推荐下自己也看了一话……又多了一部要追的动画了。

洋葱 拥有超高人气的黑发少女澪，御姐版看上去也很不错哦。

K-ON!
洋葱：先来三张集体合照，大家都好可爱呀。
萌死人不偿命的女仆装……我透露，乌冬就是因为这些女仆装而献身的。
最后一张是本人的强烈推荐。
冷酷的表情杀伤力太可怕了……

经典主题乐园

CLASSIC GAMES THEME PARK

天气热了，又不下雨，于是宿舍里就充满了烦躁的气氛。经常能看到一堆同学开着电脑联机打《CS》的场面，枪声爆炸声此起彼伏。天天听着这种声音，我倒是有了拿手雷做主题的想法。这次的主题我们就来说说手雷吧。

好游戏永远不过时

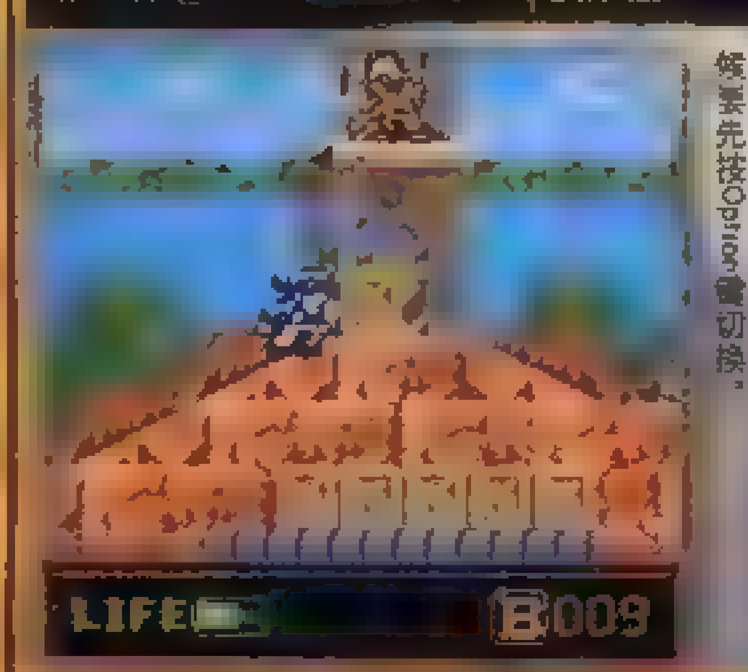
文 Printf("红")

本辑主题 手雷

不少需要开枪的射击游戏里都有手雷（或是手榴弹）存在，作为步兵们的常用武器之一，手雷简单易用，杀伤力和杀伤范围都比较大，不过缺点是体积比较大，携带起来不太方便。这一点也经常体现在游戏里：一般的游戏里，玩家携带的子弹都是几百几百的，或者干脆是子弹无限，而看看手雷、手榴弹的数量就相当少，有个几十个就算是相当多了。这样看来，除了保持游戏的平衡性之外，这个设定还是有一定现实基础的。

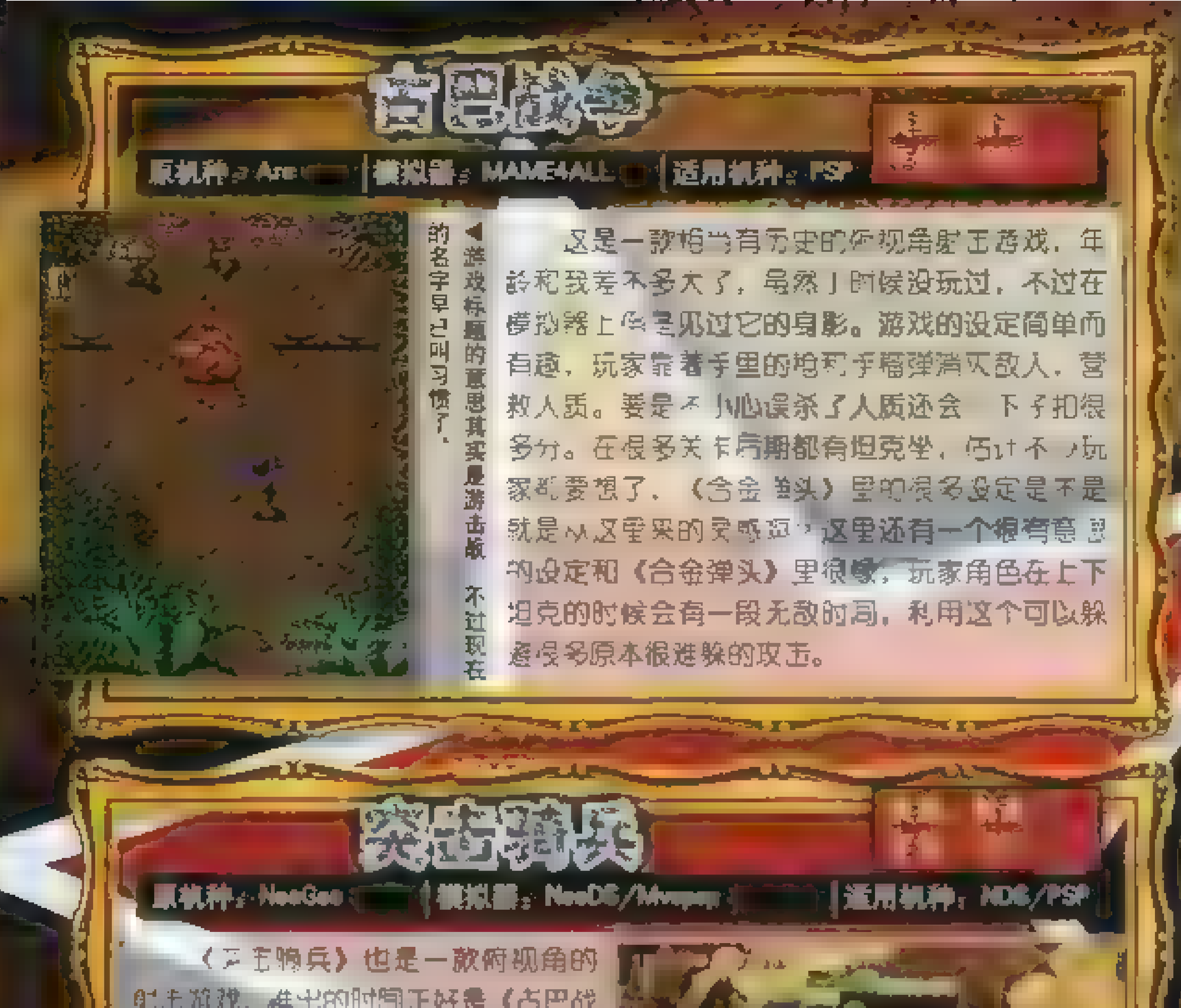
合金弹头 1st任务

原机种：NGPC | 模拟器：RACE | 适用机种：PSP



◀由于主按键只有两个，在扔手雷的时候要先按Option键切换。

作为"《合金弹头》系列"第一次登陆掌机的作品，《合金弹头 1st任务》很好地继承了系列的风格。充满紧张感的音乐虽然在音质方面不甚理想，但是却还原了街机版的旋律，让熟悉街机版的玩家会感觉非常亲切。游戏的画面也比较简陋，不过仍然是有板有眼，每个小兵不同的死法和各种猥琐的动作依然让人捧腹。和街机版不同，游戏的关卡是分段进行的，在有些阶段里，玩家就会开着系列标志性的坦克、飞机和敌人作战。本作里坦克的跳跃能力相当强，没玩过的玩家一定要试试。



古巴战争

原机种：Arc | 模拟器：MAME4ALL | 适用机种：PSP

◀游戏标题的意思其实是游击战，不过现在的名字早已叫习惯了。

这是一款相当有历史的俯视角射击游戏，年龄和我差不多大了，虽然小时候没玩过，不过在模拟器上倒是见过它的身影。游戏的设定简单而有趣，玩家靠着手里的枪和手榴弹消灭敌人，营救人质。要是不小心误杀了人质还会一下子扣很多分。在很多关卡后期都有坦克坐，估计不少玩家都要想了，《合金弹头》里的很多设定是不是就是从这里来的灵感呢？这里还有一个很有意思的设定和《合金弹头》里很像，玩家角色在上下坦克的时候会有一段无敌时间，利用这个可以躲避很多原本很难躲的攻击。

突击骑兵

原机种：NeoGeo | 模拟器：NeoDS/Mvspsp | 适用机种：NDS/PSP

《突击骑兵》也是一款俯视角的射击游戏，推出的时间正好是《古巴战争》的10年之后，游戏内容丰富了很多。游戏里不仅有8名角色可以选择，这些角色的能力、武器也各不相同。有扔手雷的，有扔火焰弹的，有放火箭炮的，甚至还有个用个拿个土著图腾柱扔出去打人，真怀疑这东西对敌人的伤害到底有没有杀伤力。由于原作是街机游戏，所以用PSP或NDS打起来感觉方向控制似乎有点不灵活，毕竟街机的摇杆才是游戏的标准配置啊。游戏的一个特色是支持组队模式，玩家可以选择3名角色组成一队，在不同情况下换人应付，打起来相当灵活。

▲丢颗手雷，把前面的敌人全都炸飞

赤色要塞

原机种：FC | 模拟器：NesterDs/NesterJ | 适用机种：NDS/PSP

▲不仅要把人质救出，更要送他们安全脱离。

这款游戏可以说是小时候和老爸在一起玩得最多的游戏之一了，刚开始觉得很难，不过后来才能通关，最后还曾经一条命通关过。游戏的主角是一支在吉普车上的小队，用机枪和手雷来消灭敌人、营救人质。在救了一定数量的人质之后，手雷就会升级成威力大、速度快的飞弹，不过手雷有个好处是飞弹比不了的，那就是手雷以抛物线飞行，可以越过墙壁等物体炸到后面的敌人。所以在打的时候，我们都是一人飞弹一人手雷，确保能应付各种情况。另外，游戏在过关时会出现一张图片，如果玩家无伤过关的话，图片还会和平时不一样，想看到的话就得努力了。

责编 王蒋 伊姓

天气也渐渐热起来了，如果哪一天你心爱的iPhone显示温度过高的警告画面时，千万别以为只是个恶作剧！为了保护你的iPhone，不要过度把玩，它毕竟只是个手机，这时最好立即将其关闭，并移至阴凉处直到它冷却后再继续使用。

情报快递

iPhone成为战争工具

近来，苹果公司的iPod Touch和iPhone受到越来越多的驻伊拉克、驻阿富汗美军士兵的欢迎，士兵们形象地描述它们是"以网络为中心"的21世纪最理想的战争工具。这个小小的工具，不仅可以为使用者提供语言翻译、发送和接收信息，甚至还能帮助狙击手测算弹道。美军方称，在战场上，iPhone能为士兵提供的帮助可以用"难以估量"来形容，且美军正计划将iPhone作为炸弹处理机器人的导航系统，利用它们从无人侦察机上接收信息。比起类似的军事设备，iPhone不仅使用起来更容易、更安全，成本也更加便宜。

畅游App Store

游戏 Game 《极品飞车》秘密行动

Need For Speed Undercover

EA RAC 92.3MB 9.99美元

在经过漫长的等待和再三跳票后，《极品飞车 秘密行动》终于来了！本作所具备的各方面素质完全可以达到iPhone目前游戏阵容的最强。画面奢华流畅，系列标志性的真人实拍剧情过场也依然保留，且系列一直所标榜的飞一般的竞速感令人热血沸腾，充分利用到iPhone硬件特性的操作方式让人投入感陡增。虽然商店售价高达9.99美元，但一个字——值！到底有多好玩，快随我往下看吧！

操作详解

在主菜单界面的任何部位，用两指在车身做张合动作，便可从任意角度尽情欣赏自己的爱车。手指的张合用来放大缩小视点；手指任意方向的滑动用来自由变更视角。而比赛中的操作也是非常简单的。

氮气加速状态下的赛车

方向控制

氮气加速

刹车

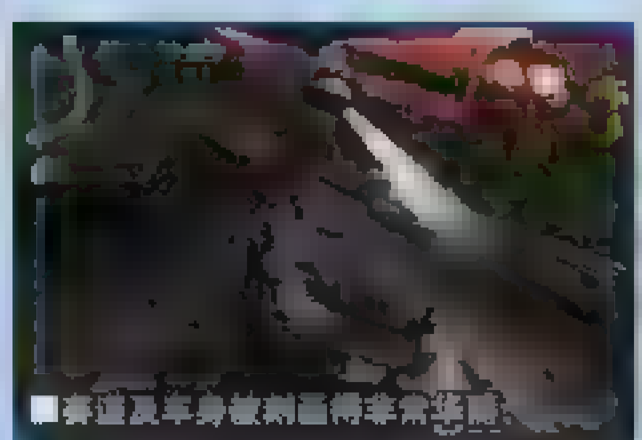
节奏减慢

漂移

暂停游戏

模式及菜单选项

Race Map（赛事地图）



▲赛道及车身被刻画得非常华丽。

玩家的所有赛程安排都集中于此模式中。大地图中共包含3大区域、24个赛点，每个赛点都有着不同的赛事任务等待玩家挑战，各种任务都非常有趣且极具挑战性。

竞速赛 包括玩家在内的共四辆赛车同场竞技，以第一名冲破终点即获胜。

通缉逃脱赛 想尽一切办法逃脱警车及巡逻直升机的追击，并同时保证车辆在到达终点前不被彻底损毁。

赛车K.O.赛 在到达终点前通过猛烈撞击一定数目的车辆并将其全部撞毁后便可取胜。

拉距赛 保证最高时速的同时甩开对手车辆一定距离后即可获胜。

点数收集赛 此模式下，需不断撞击各种障碍物以收集足够点数，点数的多少和障碍物的体积及撞击时的时速成正比。

My Car（我的跑车）

在这里，玩家可随意装扮自己的爱车或提升爱车各项性能。当然也可以在这里购买当前已经被解锁的豪华车辆。本作中跑车的解锁条件有两种：①赛事解锁。当完成各种赛事后，车辆将按照性能好坏依次解锁，然后在商店中使用比赛奖金购买；②点数解锁。除了正常的赛事解锁外，游戏中的几款怪兽级跑车都是需要通过单场比赛中的Style Point点数收集来解锁。而这些点数都和玩家的漂移质量及持续时间直接挂钩，因此想要解锁这些车辆需不断努力。

▲保时捷Carrera GT需要恐怖的222454点数才能解锁。

当前APP Store的应用程序TOP3

Top Paid				
The Moron Test	笨蛋测试	游戏	0.99美元	一款考验玩家基本智商的游戏
StickWars	火柴人攻城战	游戏	0.99美元	一款保卫自己的城堡以抵抗火柴人军队入侵的游戏
Bloons	小猴射气球	游戏	2.99美元	一款操作淘气的猴子使用飞镖射气球的游戏

Top Free			
Brain Teaser	难题测试	软件	一款通过完成不同测试来提升推理能力和头脑反应速度的软件
World Cup Ping	乒乓球世锦赛	游戏	一款高质量的乒乓球世界杯游戏
Fluid	流动的水	游戏	一款让你与水底铺满鹅卵石的水池里的水互动的游戏

主持 马修

插画 西瓜树

掌门人

这辑马修看信时发现个情况，那就是很多玩家在调查表上自己资料那栏添得都非常详细，但是并没有在最下面的“我愿意在交流空间中公开我的信息”前打上钩。如果近期“交流空间”已经刊登了你的信息，你当然不必打钩，可如果希望被刊登的话，一定不要忘了打钩，否则无法刊登的。此外，几个热心读者的字体……过于华丽，其实么，简单朴实点，看得清字就行，华丽到“笔走游龙”，看信的编辑看不懂，那岂不是白写那么多了？

蝌蚪小编

前几天和家人去了趟乡下，那里的环境很好，空气清新，而且还有不少小蝌蚪。于是我捉了12只蝌蚪回家，而且给每一只都取了名字（对应众小编）。每当看到它们我就会想起可爱的小编们，这正是我捉12只的含义啊（相信我，我会把它们养大成人的）。

广西 吕伟立

羊葱：话说小时候我也挺喜欢养蝌蚪的。

乌冬：我的脑中突然浮现出大家的Q版形象在水中游动的景象……

马修：我怎么觉得有寒……

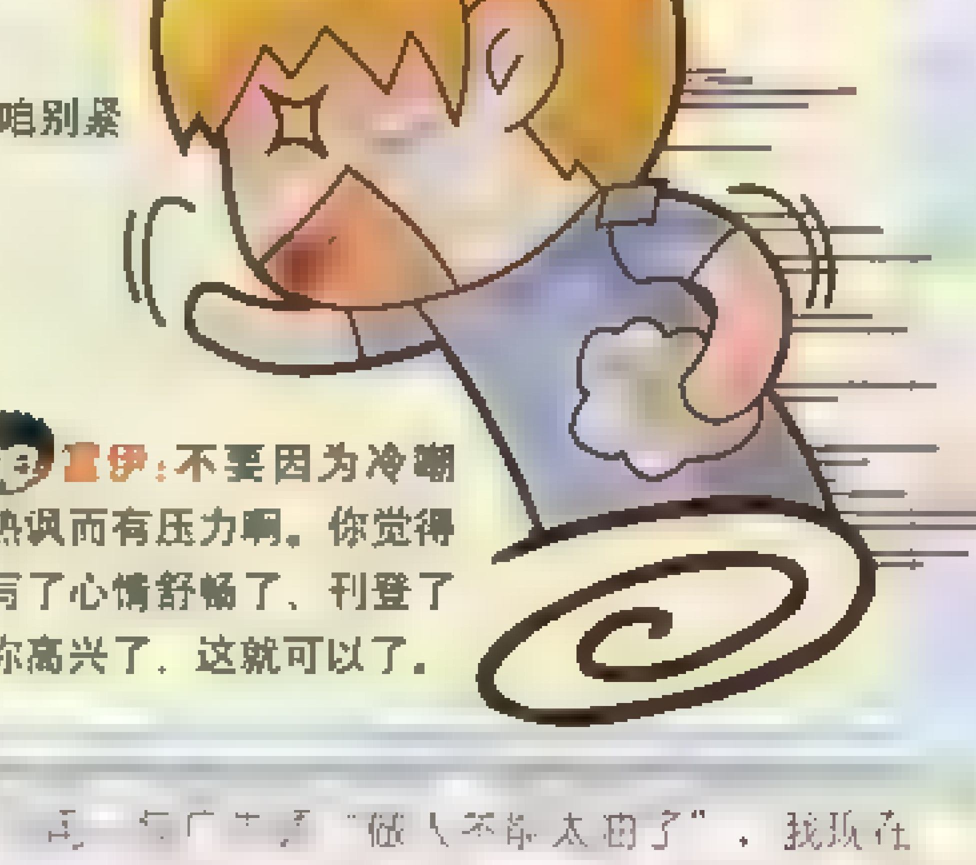
力中……

台州 奇迹的逆转

伊娃：饭都没吃，感动啊。

乌冬：其实，你完全可以一顿省1元钱，10顿就省了10元。比你少吃一顿饭要好多了。

马修：乌冬说得有道理，这事有点像薅羊毛，咱别紧盯着一只羊薅羊毛，是不是？



雷伊：不要因为冷嘲热讽而有压力啊。你觉得写了心情舒畅了、刊登了你高兴了，这就可以了。

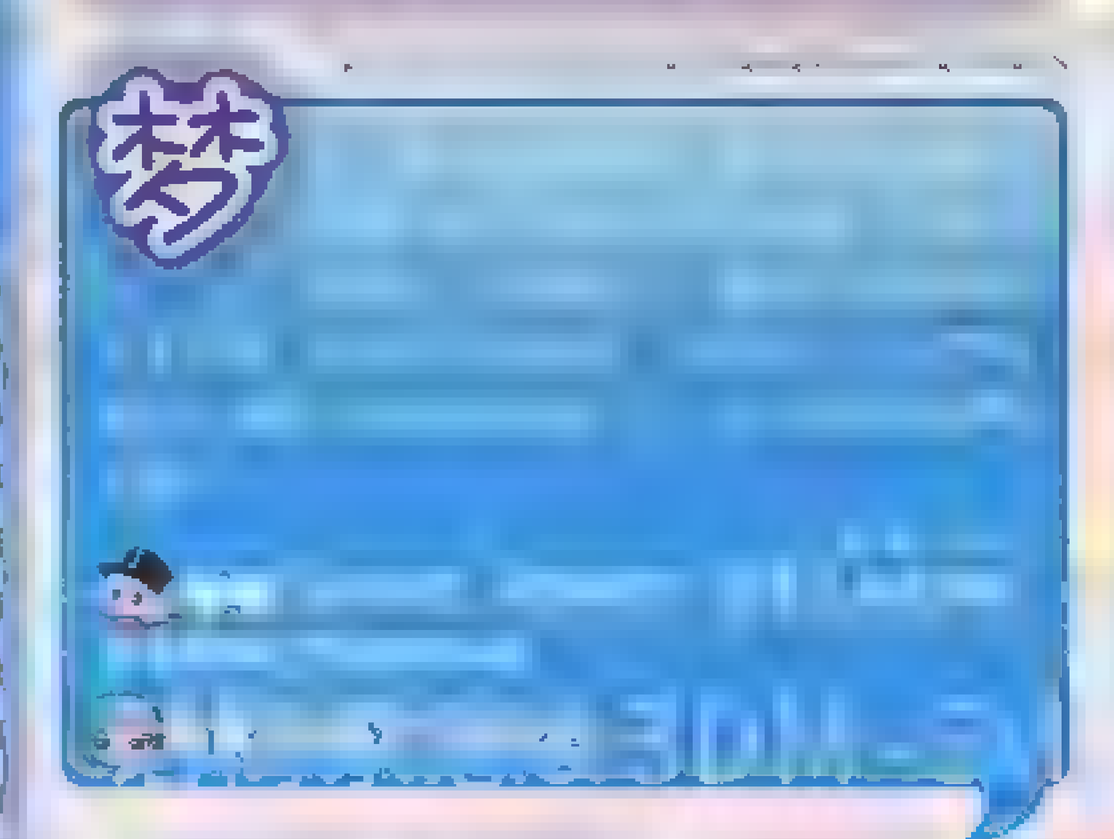
这位姐妹不用这么伤心啊，其实现在如果去找一点以往的经典PSP游戏来玩的话也不错的，基本上老游戏的价格都不是很贵，买个一两张也可以接受。

其实看看视频什么的也是PSP的一个重要功能，躺在床上抱着小P看动画也是一种享受啊。

虽说高三时间相当紧张，但是适当放松一下心情，看看《掌机王》也是不错的放松方法，当然千万不要耽误了学习，更不能在上课的时候偷看啦，毕竟学业才是最重要的。至于编辑部里的“口袋迷”嘛……马修，乌冬，有人找！

乌冬：看到啦，现在赵东同学估计也和我一样在准备备战《金·银》复刻版了吧？

马修：唉，希望能赶在新的《金·银》发售前把《空之探险队》圆满了。



“猫”出问题了

一日，我去朋友家下游戏，可也在操作时发现宽带连接出了问题，他立刻打电话咨询，客服人员问他是不是“猫”出了问题，他想了一下，便对客服说：“我已经把猫关在门外了，接下来该怎么办？”[illegible]

[illegible]

羊碧：真的假的？这个笑话好冷啊！

乌冬：那猫被关得真冤。

马修：猫……好久没听过对调制解调器的这种称谓啦，怀念……

黑暗中我的掌机

我的掌机[illegible]

[illegible]

[illegible]：一开始还以为你的掌机被没收了。

马修：难道……是丢了？亦或者是……还没买？

我一直有个问题想问众小编，《掌机王》中的游戏小说是玩家写的吗，还是游戏中本身带有小说？再有就是我一直很好奇，一般是当[illegible]

[illegible]

[illegible]：游戏小说大部分都是玩家或者编辑自己写的，当然有时候也会有官方小说的翻译版本，游戏中一般是不会自带小说的。至于作家和编辑哪个比较辛苦，这个实在没法比较，不过应该是编辑比较辛苦吧，毕竟又要写又要编的（笑）。

巧合

[illegible]“好游戏永不过时”，这句话我很喜欢。现在新作不断推出，[illegible]，也还有[illegible]。说实在的，我现在还想把《[illegible]》《[illegible]》以及一些令人怀念的CM[illegible]游戏[illegible]，[illegible]不[illegible]入高三了，学习也越来越紧张，时间也不够充裕。现在也就只有当成美好的回忆了。

[illegible]，不过为什么第一[illegible]是一个问号女呢？而且当年的问号男[illegible]和现在问号女伊娃，名字中都有一个“[illegible]”字，这真的巧合吗？伊娃也让我想起了《机器人[illegible]》这部电影，为什么伊娃的[illegible]女主角的名字一样呢？

钦州 幻想迷

马修：那句话我也是相当认同，热潮之后，时间自会将其中的经典淘出，游戏、音乐无不是如此。

[illegible]：问号男和问号女名字里的那个“[illegible]”真的是巧合……

[illegible]：和电影里的伊娃重名也绝对是巧合。

有问题请教

掌机王SP-60小编们好，在下终于要实现双机先霸了（[illegible]鲜花、掌声、拥抱三分钟[illegible]）我有几个问题想请教一下小编：

1. 我想购入NDS，怎么配才能又划算又合理呢？（我想配保护套、保护包、烧录卡和4G的TF卡。）

2. 我想投稿，不知道规矩是怎样的，几千字，文体，字迹，还有有没有稿费，标准是多少？

3. 那个[illegible]可不可以透露下某小编的QQ号，我想和[illegible]联系。

4. 如果我来打劫，你们交机器还是交伊娃？

江苏 吴俊

马修：先恭喜吴俊同学目标即将达成，下面由我来逐条回答你的问题。

1. 不建议加保护套，但别忘了贴膜，要原装的膜哦。

2. 目前接受投稿的栏目有“掌机王自由谈”和“专题企划”，字数没有严格要求但不能废话连篇，语序用词标准、正确使用标点和文字、文笔流畅这些是基本要求，题材最好新颖。稿件请用电子邮件发送至pgking@263.net，稿费标准根据稿件质量而定。

3. 随缘吧，这么问是问不出来的。

4. 我会打劫你。

小编们，有件事我老搞不懂，为什么小编们的工作变动这么频繁？好怀念“释”日的大哥大姐……不如来个小编[illegible]道，小编听说不少是大学生，甚至是还没毕业的大学生？还有，伊娃是不是出自《机器人瓦力》？

[illegible] 老作

马修：工作调动很正常啊。等你工作了你会发现，我们这相比之下还算好了，我来深圳后认识的朋友中，有的简直是拿跳槽当串门——当然，现在就业形势不好也都老实了。

伊娃：大学生实习时找到工作也很正常嘛，至于我的小编名，和《机器人瓦力》真的没什么关系……

LIKY：“释”日是啥日子……

你有压力，我有压力

要毕业了，找工作一点眉目也没有，压力太大了！因为压力大，我前几天还和一个聚会上认识的人翻脸打了起来，我知道是我找碴，错在我，可是我[illegible]我发现玩游戏已经很难释放压力了，小编们，告诉我该怎么办？我相信你们也有压力更大的时候。

luis

马修：就我个人来说，压力大到让人闷闷不乐、心事重重的时候，并不适合打游戏，因为心事重的时候难以发挥好，本来现实中压力就大，打游戏再碰壁不是更闹心？其实找个没人的地方哭一通，或者找讲得到一起去的朋友发发牢骚抱怨一下，也都是释放压力的好办法。

支持女王！

无限支持胧月哥哥每辑都提《Macross F》的壮举，最好把这一行为量产化，使《Macross F》的占页率达到10%，最好开个专栏，要要重点支持女王啊！好羡慕日本动漫ANS啊，可以用实际行动支持我的雪莉露，我就
[illegible]
不羡啊。最后无限鄙视乌冬，不爱女王的人都要剥夺终身权利！

江苏 罗超

雷伊：小声告诉你，胧月哥哥喜欢的其实是绿毛。

我怎么这么冤啊……

感谢3000为破解

[illegible]PSP 2000的升值为例子说服了他们，哈哈，感谢PSP 3000未破解啊！

你的父母还真容易被说服啊……

将来我们这代应该就没这么好骗了吧？

马修：感谢……当心PSP-3000玩家们的怨念都集中到你这。

打赌

[illegible]《龙珠》[illegible]

广州 陈兆弘

很高兴 有读者朋友陪我一起被雷。

马修：这片我也看了 虽然我没看过《龙珠》漫画 但看了《龙珠》电影……我感觉我的烂片欣赏水平已经和国际接轨了 话说你和你朋友也真浪费钱 那么多省钱无害的打赌惩罚如喝凉水、打嘴巴 非要花钱看这个。

《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购 《掌机王SP》第14 15辑 第19 22 27 31辑 以上每辑定价为12 00元。《掌机王SP》第40～43辑 第61～65 67辑 第73 75 77 80 82 84 87～90辑 定价 8 8元。《掌机王SP》第96 99 104～111辑 定价 9 8 元。《掌机王SP》第103辑 定价 14 8元。《NDS专辑VOL 2》 定价25元。《NDS专辑VOL 3》 定价 28元。《口袋玩家》第10～18辑 定价 16元。《PSP专辑VOL 3》 定价 25元。《PSP专辑VOL 5》 《PSP专辑VOL 6》 定价 28元。《NDS宝典》 《NDS宝典2》 定价28 00元。《PSP宝典2》定价28 00元。《怪物猎人狩猎志VOL 4》 《怪物猎人狩猎志VOL 5》定价12 00元。以上邮购全免邮费。

邮购地址 兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与读者服务部用电话或Email联系。电话：0931-4867606、Email：[illegible]。

请给我一台PSP-2000吧，谢谢

淮南 海锋

请给我2000元吧，不用谢！

这是我第一次寄信 其实我以前早就想寄了 但因为我不知道如何寄信 就一直到了现在……

江苏 张旭

我太需要NDS烧录卡了（我的坏了也没钱买），不过我知道不太可能 呵呵。

湖州 小鹤

我成了坐家 天天坐着玩游戏 雷打不动 风吹不动！

北京 威畅

众小编 我也是买了30辑的读者 为什么一次“掌门人”没上过？

北京

提这个问题的老读者很多，……得有可以登上“掌门人”的内容啊

上辑得知自己中了奖 很高兴 希望能早日收到！

北京

……了吧？注意查收。

本来想筹钱买一款掌机的 但是不知道被谁偷了几百块，555…… 抠门啊！

广州 李金慧

我十分喜欢马修的造型，很酷。有点像《无双》里的赵云（我可是赵云的忠实FANS）！

杭州 赵云

鄙人荷包里的money正以缓慢的速度增加 相信如果我不拿这钱去买小提琴的话 相信初三我就可以有一台自己的小N或小P啦 大家一起祈祷吧！

南宁 月明千夜

最近喜欢上一个MM 每当看到她低头玩PSP的时候 我都有种冲动想上去搭讪，可就是鼓不起劲来……失败呀！

……四个字 色大胆小，哈哈

感慨一下 为啥日本游戏制作者没一个帅的呢？（难道是帅的就不会去做游戏了？）

桃源 X

管他帅不帅呢，做出好玩的游戏就行啦

下辑预告

《掌机王SP》112辑 6月上旬全国上市

攻略&特快

随着甲型H1N1流感（猪流感）不断传出有新病例在世界各地出现，伊娃呼吁大家少去人口密集处或者戴上口罩出行以防万一，千万不要嫌麻烦或者觉得不好看，赶早买回来为妙哦，不然到时候说不定出高价买都买不到呢！而且现在口罩的款式并不都是千篇一律的，有很多非常可爱的款式甚至还有很多加入各种恶搞元素的款式呢

楼主：紫色的剑

http://bbs.levelup.cn/showtopic-799347.aspx

（完整内容请参看论坛原帖）

讨论内容为保证阅读效果，在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点、语序、字词等。levelup论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=72）掌机玩家自己的论坛。

110辑热点回馈之

Gameboy 20周年

1989年4月21日，Gameboy诞生了 专门的掌机市场也随之出现，20年后，GB在推出数代主机后，终于退出了历史的舞台 而和GB一同诞生的掌机市场，却已经是一片繁荣！本辑，我们就Gameboy的20周岁生日来说来聊来发表感慨和见解。

我玩Gameboy都从游戏女孩玩到老姐了——从10岁到17了呢，七年啦。

星星

小学4年级的时候开始玩GB的，当时都已经是1997年了。

叶水无味面

GB，第一次见到这主机就被上面的游戏吸引了。后来入手了，一晚兴奋得没睡着！GB 20周年了，带给我们的远远不单是20年的快乐，更多的是无限的美好回忆！

F。Moon555

本人第一次看到掌上游戏机还是在2001年，那是一台Gameboy 从那时起就梦想着自己也能拥有一台，所以两年后自己也拥有了属于自己的掌机，从掌机的出现到现在，没有GB的问世，就没有现在掌机业界的繁荣。

MSFANS

印象当中买过四台GBP，两台GBA。《机战》和《热斗KOF》把我引入Gameboy神奇的游戏世界，Gameboy永远是我最喜爱的掌机没有之一。

vaart10

GB对我来说与《口袋》基本上是划等号的，那个年代里玩的时间最长也是最疯狂的了。当然，《第二次机战G》和《洛克人》还有《塞尔达》等等也是大爱啊！

丸y

GB给我的第一感觉是，当时很惊讶竟然也能在那么小小的机器玩到红白机的游戏，而且很多在红白机有的游戏GB上也有。一个偶然的机会用自己的MD和别人交换了他的GB。

星安

GBA不算的话，我对GB惟一的印象就是玩过一次黑白机，初中时代，以借笔记本给同学为代价换来玩了一个星期天，记得当时玩了《KOF》（哪个版忘了），还有《塞尔达》，是盘合卡……

rjc0110

买过的GB，被小学同学借走后就没回来；买过的GBA，被中学同学借走后也没回来；现在是NDSL，希望不要被高中同学借走后没回来……

stemranpower

20年前那些首发入手的小朋友或少年，现在都已经是大叔大婶了吧？

天之外道

当年的游戏男孩如今都变成游戏男人了。

conrs

小学的时候，玩得最疯狂了，几乎就是没日没夜地玩，最后不知道被我放到那里去了，一直就没有找到。

冷雨1987

记得第一次玩GB还是在老爸的朋友家里，是一个与我年纪相仿的女孩教我玩的。那时玩的是《马里奥》，但我自己的第一台GB却是我表哥送的，那时玩得最多的竟然是《贪吃蛇》，后来就玩上了此生最爱的《PM》了！

无我の境地

一台充满了回忆的神奇机器。

小七 吖

1990年大伯从香港带回来了一块白色砖头，从此开始了近视眼修炼之旅……当年的第一个游戏是《蝙蝠侠》，接着又带回了《大力水手》和《马里奥》，接着，老爸把那砖头和谐了……

55036501

1997年是砖头GB使我进入了掌机世界，一过就是12年了。

欧阳贝贝

GB把我带入了游戏的深渊。

JIDE

GB……先是被当初郭富城的广告所打动买了一台，之后又被《第二次G》给拉下泥潭不可自拔。

bobxu

GB，不管从影响上还是经典程度上……其地位不可替代！

yxd

本辑热点话题 《口袋妖怪 金・银》复刻

5月8日，Pokemon的官方网站为大家带来了好消息——无数玩家心目中的经典《口袋妖怪 金・银》，终于决定复刻，并将在今年秋天与玩家见面 标题也定名为《心金・灵银》。而其后的《口袋妖怪星期天》节目中更有实际游戏影像。本辑，大家就一起来YY、来展望这款重制的经典吧。

参与方式：请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn） 在2009年5月21日发布在PSP讨论区和NDS讨论区置顶的讨论专帖中发表您的看法。

Hi，各位读者朋友们大家好！欢迎收听FAQ电台。近来最让羽纹兴奋的事莫过于《怪物猎人3》具体发售日的公布，《怪物猎人G》刚步入上位任务阶段就要迎来全新的狩猎世界，看来"狩猎是无止境的"这句话果然不假，静候8月1日的降临吧！好了，下面让我们进入正题，来看看本次都有哪些读者问题，OK，FAQ，Let's Begin!

米格：这里是FAQ电台，有什么问题我们来为你解答。今天第一则问题来自"可█记棒"，他在Email上向我们询问"3.71 M33升级5.00 M33固件之后，存档不能用应该怎么办？"记得有关存档的问题，我们之前就专门做过介绍。升级后的存档无法使用，主要是由于之前你用低于游戏要求版本的固件玩了高版本的游戏而造成的。修复过程确实比较繁琐，而且还不一定能够成功，主要是通过FreeCheat插件里面的存档导出功能，将原始存档文件导出，然后再以存档加密解密软件通过获得新的GameKeys之后重新加密存档，才能完成移植过程。转存档过程中需要将PSP降级3.71 M33后进行前期存档导出的准备工作，再升级5.00 M33新建一个存档，通过存档解密工具获得GameKey后重新整合原始存档数据加密存档，或是直接在FreeCheat中导入。成功率不是100%，而且过程相当繁琐，感兴趣的话不妨试试，所以这里我们强烈建议大家，最好在使用PSP的时候能及时升级自制固件，以防出现类似麻烦。

米格：古刹飞鹰来电向我们询问，究竟自己的3.71 M33-4自制固件为什么使用不了3.71用的软件？最有可能引发这种问题的原因，就是自制固件中对于默认PSP/GAME目录采用的引导内核版本设置错误。在M33自制固件下我们可以选择设定PSP/GAME目录下的自制软件引导内核版本，具体方法是：按住R键重新开机，启动后会进入一个黑底白字的界面，选择"Configuration"一项，里面有个"Game folder homebrew"选项，它就是用来设定记忆棒PSP/GAME目录的启动核心的。新版PSP自然无法选择其他选项只能使用3.XX或4.XX内核，而日版PSP-1000在安装了1.50内核后就可以直接将老的1.50内核软件放置在PSP/GAME目录下，但会造成3.XX版本等其他内核版本软件无法运行的问题。

米格：北京的尹为群问到："格式化记忆棒对它有啥坏处？"格式化的作用就是清除记忆棒里的所有内容，其中一些占容量的残渣也可以清理得很干净。不过长期格式化势必会减少记忆棒的寿命，这就和吃药一样，有病了我们必须得吃药来控制病情，但是有事无事就吃两片药，没病也得弄出毛病来。

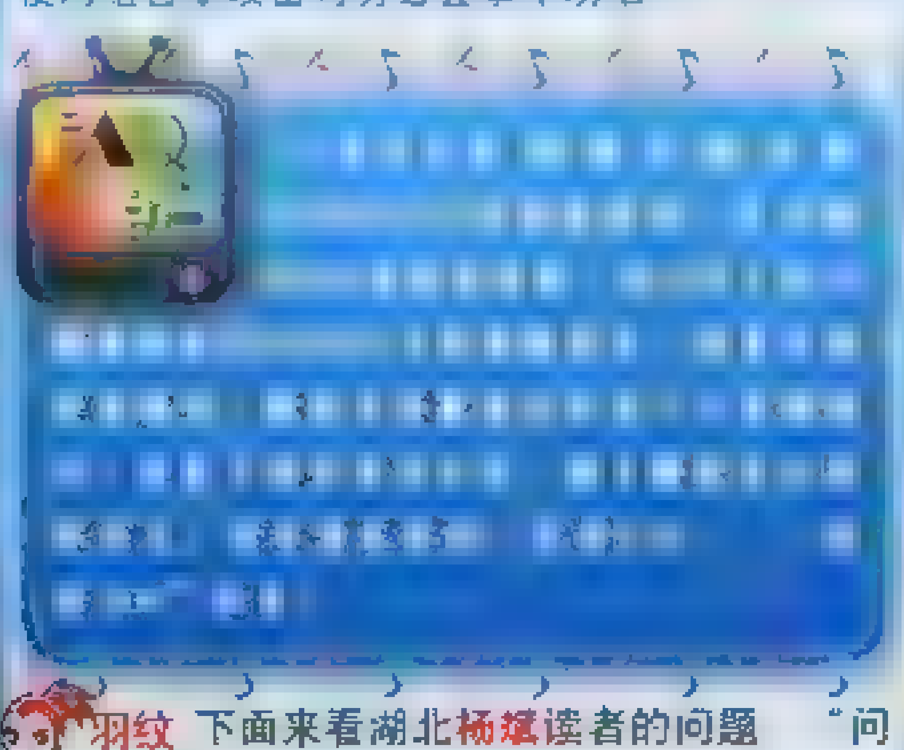
南宁的谢达读者向我们询问："我在玩《真·三国无双 联合突袭》的时候，看到有一个《真·三国无双5》的广告，是PSP新的吗？"这个问题请教了卜马修，你指的应该

是Game Previews里《真·三国无双5 帝国》的预告影像吧？那个是PS3的哦。

乌冬：广西柳州的莫非读者来信问到"《GTA 唐人街战争》里，除了剧情中有几个任务可以使用狙击枪外，还有什么方法可以再次使用？"狙击枪在游戏里的出场次数相当少，如果不想再做一遍任务的话可以去机场旁边的枪械俱乐部，那里可以用狙击枪玩打靶的游戏，还是有一定难度的，值得反复挑战。

乌冬：广东高州的赖俊任读者想知道，在《恶魔城 废墟肖像》里，有一幅画为啥总有一辆火车挡他不让他进去。其实这里很简单，只要先叫出另一位主角，等火车出现时一直向火车前进的相反方向按着十字键，过一段时间两位主角就能奇迹般地把火车硬给挤停下了。

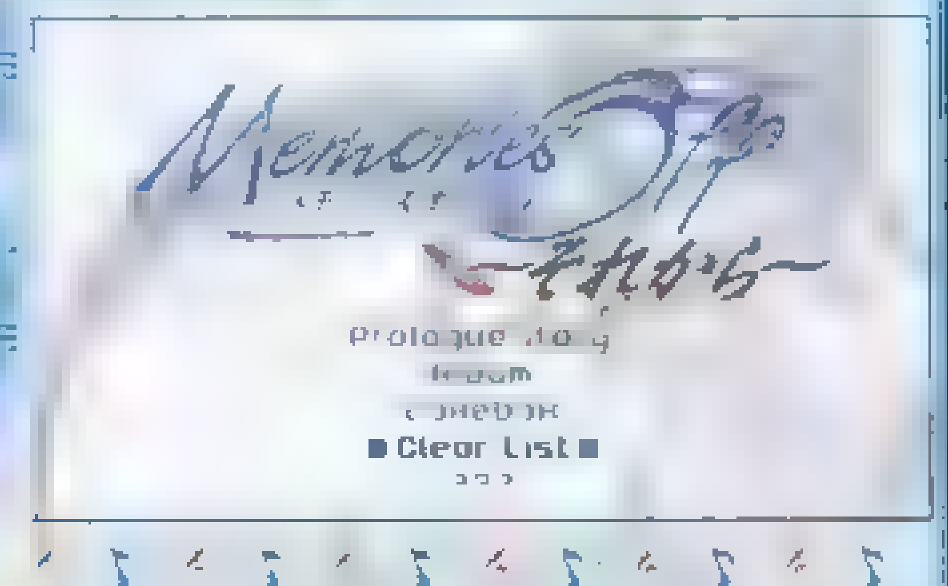
乌冬：徐州读者林峰在来信中问道"我是拳击游戏新手，NDS游戏《唐金拳击》中，我同教练训练时能打得很好，但一上战场就会被打得很惨，但据我估计，我与对手互相攻击的次数都差不多，可为什么到最后都是我先倒下？"这位玩家不知，同教练训练时是不会有体力限制的，而且在比赛中如果一味地胡乱出拳，你的体力值便会很快耗尽，这时对对手的攻击力会非常低，并会向对手暴露自己的致命破绽。作为一个新手，建议你多在练习模式中练习一些组合拳，等到对手露出攻防破绽时使用组合拳攻击将势必会事半功倍。



羽纹：下面来看湖北杨斌读者的问题"问一个关于《战国BASARA 群雄之战》的问题。听说通过输入暗号可以直接开启挑战模式，还能获得伊达政宗和真田幸村的装备，可以告诉我暗号是什么吗？"输入"きんぐ'のさいごん"可以开启挑战模式，输入"べかいおーとつ"可以获得真田幸村的武器防具各一件，输入"ど'かん'はつのつめ"可获得伊达政宗的武器防具各一件。

羽纹：接下来是青岛李鑫读者的疑问"《Persona》的黛雪野（黛ゆきの）比较符合我的审美观，不过貌似只能在开头用一下就离队了？后来重新决定队伍成员的时候也不见令她加入的选项出现。"一般来说，正常情况下玩家进入的都是游戏的主线"セベク篇"，但其实游戏还有着另外一条分支路线"雪之女王篇"，在初期医院异变后回到学校就可以根据玩家的行动来决定到底是进入哪条路线，而"大姐头"黛雪野就是"雪之女王篇"的同伴之一，并且是必定会加入的强制同伴。"雪之女王篇"的进入条件可参看本期的攻略，不过该路线难度较高，第一次玩不建议选择。

羽纹：最后来看laolong读者用Email给我们发来的问题"PSP版《秋之回忆4 从今以后》的Special选项里最后一个问号是什么？我打了很多遍都没打出来。"这个选项是"Non Word"，需要把野乃原叶夜的个Ending全部打出来才会出现。



在一起的时间总是很短暂的，FAQ电台播报到此结束，各位玩家朋友们，我们下期再见，祝大家玩得愉快！

★长期在公司 家里面对电脑 眼睛受害不说还头痛 家人亦说我不关心国家大事 这不在他们的极力催促下 五一假期做了个电视宅家 现在每天下班后上网时间明显减少 不错！

▲话说深圳有线电视的质量不是一般的差 挂上"数字电视"的名称冒充就罢了 一个机顶盒+一张智能卡便要705大洋 还不算每个月的电视费在内 如果你家有两台电视 还得再装个盒子 索取大洋600 ……

◆忙碌的时候就好好享受工作带来的收获 不忙碌的时候就好好享受这收获换来的生活

伊娃

紫枫

◆怎么做是不变？

似乎 不知足 从来都是人之本心 所以才会去追求 有创造 甚或是破坏 问题是所追求者是否是真正值得且能够去追求的 盲目 进取乃至于所谓的想法与做法不是仅仅一时 冲动 就能够掩盖掉的真意 有些事情 冲动 之后的结果就是 不可挽回 事已至此 何去何从既不自便，其无力也无法再做什么 好累 不想再想 但愿 觉醒来 什么事情都已离某远去 不用理会

◆殁

时间是很神奇的力量 可以使人学会遗忘 懦弱 逃避乃至于成为 废物 一般的所在 昨日整理书柜 竟一翻出许久以前之笔记 掸之 香烟淡叶枯坐半宿以慢读 惊觉当年许多颇为激动深刻甚至热血盈眶的事情至今已然淡化得连 丝连痕都不在 冷汗涔涔 连连自语 我真XX的是个废物

羽纹

★最近开始Wii版《MHG》的线上狩猎生活 原本以为服务器内会出现廖廖数人的情况 结果不然，据观察每天在线的玩家数量大概有1万人左右 从大部分猎人的装备行头来看 看来果然是怀旧的都是老玩家 不过Wii版《MHG》网人比较多 系统的设定和功能实在是薄弱 环节 在长时间接触《MHFO》的各项便利功能后对此的反应更为强烈 唉 悦啊

★开始慢慢在家学习烧菜 做饭 最大的感受有两个 一 去菜市场花几块钱就能提大把大把的菜回来的感觉就像是白捡的一样！ 二 对在外面吃快餐不用洗碗的惟一好处有了更深刻的体会 至于烧菜的水平嘛 还不至于难以下咽 够得常啦

米格

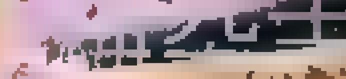
★最近在研究iPhone 其中一个复制粘贴的软件安装后不见踪影 点来点去怎么试也试不出来 吃饭的时候还在专心研究方法 以至于被女友气愤地一把抢走了手中的iPhone丢进包里 可就在iPhone被丢入包中的一刹那 我看到了传说中的复制粘贴菜单 感慨iPhone的触摸操作真"神奇" 人一生气它就怕了。

★还是一件关于iPhone的事情 女友拿着iPhone拍照 脸对着后面被咬了一口的苹果LOGO瞄准半天 按下了拍摄 可连照数张都看不到个人影 仔细一看 她拿iPhone的手按住的部位正是那个位于机背左角一点也不起眼的摄像头

嘟嘟

◆好长一段时间没有关注日本综艺节目 前两天小补一下 赫然发现自己实在是OUT太久了 Miyavi和梅香和水岛宏结婚了 这两个人完全是melody 结婚了 这两个人完全是 （笑子打不着吧） 长濑智也即将和相武纱季结婚了 草X刚彈 （汗） 话说因为酒品不佳而导致第 重人格爆发的刚真的好衰好无辜

◆最近几次刷棒有道具和素材的结果证明 我的人品是相当不错滴



LIKY

◆那天去买W的经典手柄，问遍市场都是原装的夹断货，组装的也是好多发货，最后只有买一个组装手柄回家，懒得再跑了，不禁感叹《怪物猎人》的风潮真猛

◆一天从家里出来，看到一个七八岁的小男孩手拿PSP边玩边走，擦身时我随口说："哟，《怪物猎人》"没想到他立刻转身追上我，一脸兴奋的表情问我："你也玩？"我说："是啊！"然后他激动地问我HR多少，又问我住几楼，好像是准备找我联机呢，我笑着告诉他我住3楼。我看他已经打到集会所G2任务了，想不到年纪轻轻已经是个花了不少时间的老猎人了。

雷伊

■猫猫来我家已经一年了，现在胆子越来越大，经常想出门在楼道上玩耍，然后就用它那肉乎乎的身体当拖把帮楼道"打扫卫生"。现在我每天早上准备出门的时候，它几乎都会立马从它的"床"上窜起来，然后直冲到门口并守在那里，等我"放风"让它出去溜达，可要是任由它在外面玩，我上班就得迟到了，所以每次都只能把它赶回屋里，看着它那委屈的眼神，还真觉得有点对不起它。

■差不多已经半年没有进电影院了，随着大片大潮的来临，最近两个月估计又得出入好几次了。

盲先知

最近几名留学海归的朋友都找到了工作，虽然可能不甚理想，不过在现在这个经济形式下，先找个工作积累一下经验才是更重要的，兄弟们努力。

最近听起了一部算是有点老的动画片《the sing》的原声，相对于动画的黑暗风格，片子的音乐也充满了混沌的感觉，不过多听几遍就能听出味道来，推荐大家找一下它的主题曲《ロ ゴスなきワ ルド》听一下试试。说来个人还是比较喜欢这种神秘的感觉，但是越听越好听的专辑，偶尔发现一张这样的专辑，感觉就像淘到了宝一样开心

马修

◆五一假期去了深圳春季房产交易会，房展的美女虽然没有车展、游戏展那么多，但少有的几个美女都是让人看了就想犯罪的极品。另外，春季房产交易会的简称是"春交会"，很古色古香啊

◆《苍天之银》复刻终成现实，可爱的猫草叶在向我招手！

◆《我的团长我的团》的小说看完了，不得不说电视剧太照顾喜欢美好结局的观众们了

◆原本不敢去看《南京！南京！》，毕竟作为一个中国人，这代人一辈子不会忘，没必要自己揭开伤疤去刺激。但还是看了，而且结合《我的团长我的团》看，感触更大，尤其是其中一整个大厅的中国人被一个小队的日军给镇住那幕，这还不能说明问题吗，如果在这个片子里看到的仍然还只是仇恨，那片子就白看了，至于导演所要展示的人性化，一见鬼去吧，战争本来就是磨灭人性的

胧月

★在这非常时期，两年身体无恙的我居然感冒了，现在的办公室内只要响起一声咳嗽，周围群众都得心跳一把

★因为吃药的关系，我必须远离所有的辣味食品，而且因为不敢吃猪肉，作为晚饭定食的鸭血粉丝和小笼汤包也就算拜拜了，便利店成为最近伙食的主要解决地

★大约在5年前，一个14岁的少年拍着胸脯跟我打赌说今后绝不为女色所动，否则就送一台当时最昂贵的游戏主机给我，现在他已经后悔了并控诉我是个卑鄙的人

乌冬

◆抱着必死的决心看了《龙珠进化》，结果还是被雷到了，无厘头剧情展开，生搬硬套的美式商业电影桥段，全是电脑特效的打斗场面，除了步天后的片尾曲之外，真是找不到任何可取之处了，如果要找烂片的范例的话，我想《龙珠 进化》一定当之无愧。

◆虽然已经预料到，但听到《金·银》复刻的消息后还是非常激动的，并且今年秋天就可玩到了，期待！不过呢，在此之前还有一个《MH3》，只能希望两部作品的发售日不要相隔得太近就好

洋葱

◆前两个周五，有几个格斗游戏的比赛，专程去了一趟，在那里认识了不少同好，虽然战绩惨不忍睹，不过还是玩得还是蛮开心的

◆去京就因为猪流感，小笼汤包等自己特别喜欢的几种食物都不敢碰了，有那么点小郁闷

◆天气开始变热了，深圳超长的夏天又要开始了

◆最近一有空就跑去和人战《苍翼默示录》，好久没遇到能让自己如此

4月~5月天下聚会预热第一弹

五一长假期间，我们在全国八大城市（它们包括重庆、哈尔滨、北京、杭州、天津、郑州、长春、福州）举办了天下聚会，无论聚会规模有多大，每一位负责组织和安排天下聚会的个人或是团队都付出了他们最大的努力，从场地到各种器材，大到液晶电视，小到一个接线板，从组织安排到最后清场，这些都需要组织者的耐心和责任感，在大家的努力下我们让天下聚会走到了更多玩家的身边，在此ACE飞行员谢谢各位了。

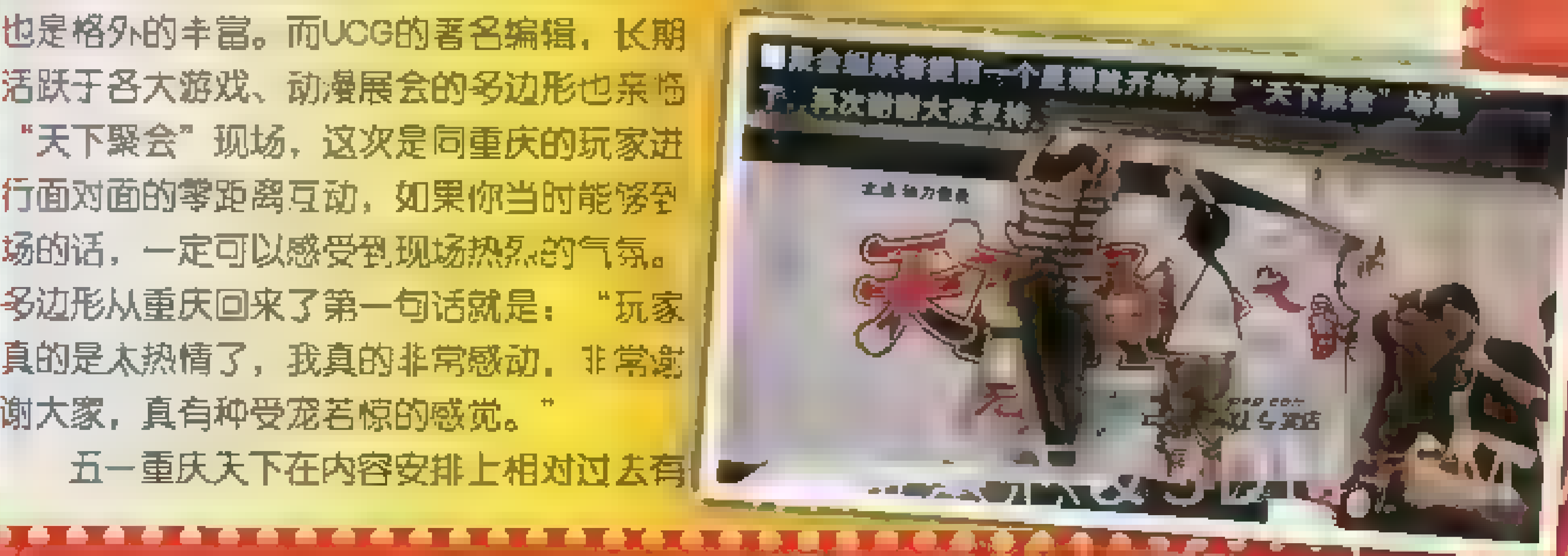
天下聚会专用信箱：[illegible]@163.com

北通·动力堡垒 五一重庆天下聚会报道

■五月一日开展当天，“西部国际动漫文化节”就引来了众多参观者。

受到重庆“西部国际动漫文化节”组委会的盛情邀请，五一期间我们将“天下聚会”搬到了山城。本次天下聚会活动得到了动漫组委会、北通公司、江北无限空间动漫游戏店以及众多志愿者的支持，所以内容上也是格外的丰富。而UCG的著名编辑，长期活跃于各大游戏、动漫展会的多边形也亲临“天下聚会”现场，这次是同重庆的玩家进行面对面的零距离互动，如果你当时能够到场的话，一定可以感受到现场热烈的气氛。多边形从重庆回来了第一句话就是：“玩家真的是太热情了，我真的非常感动，非常谢谢大家，真有种受宠若惊的感觉。”

五一重庆天下在内容安排上相对过去有了很大突破，本次聚会完全以次世代游戏为主打，《街头霸王Ⅳ》、《生化危机 5》、《战争机器2》等最炙手可热的游戏被搬到了现场，甚至连刚刚发售的Wii版《怪物猎人G》也出现在天下聚会中，让众多玩家能够率先感受Wii版《怪物猎人3》的特色。为了让更多玩家能够同时上场，本次活动组织者还极尽所能的提供了多台显示器，X360主机以及投影，这样到场玩家不但能够体验游戏，更可以参加“街霸格斗比赛”、“生化佣兵挑战赛”等参与性强的活动。本次天下聚会为期3天时间，从1号到3号，算是连续举办时间最长的一次聚会之一。下面就是一些本次聚会的精彩照片。



■聚会组织者提前一个星期就开始布置“天下聚会”场地了，再次谢谢大家支持。

■小编多边形来到现场，并进行了签名赠书等活动。

■由于有强大的群众基础，本次聚会的各项比赛活动都不缺乏玩家和高手的参与！

■我们低估了重庆玩家的热情，下次场地要搞得再大些。

■现场还有PSP版《怪物猎人》的联机比赛。

多边形 重庆天下聚会游记

▲下午的时候还在大舞台上安排了简短的节……

……单位和组……

……是稍有欠……

……是重要……

献给了山城重庆

多边形的山城印象

鸣谢北通公司为本次“重庆天下聚会”提供资金及奖品赞助

五一哈尔滨天下聚会报道

2009年5月1日，哈尔滨天下聚会有幸与ChinaJoy强强联手，在阿列克谢耶夫教堂广场连续3天掀起了ACG的狂潮！

这次天下聚会，是天下聚会组委会首次在室

■浩浩荡荡的哈尔滨天下聚会组委会、组织[illegible]

■红色太阳棚下，哈尔滨玩家展开了次世代角逐。

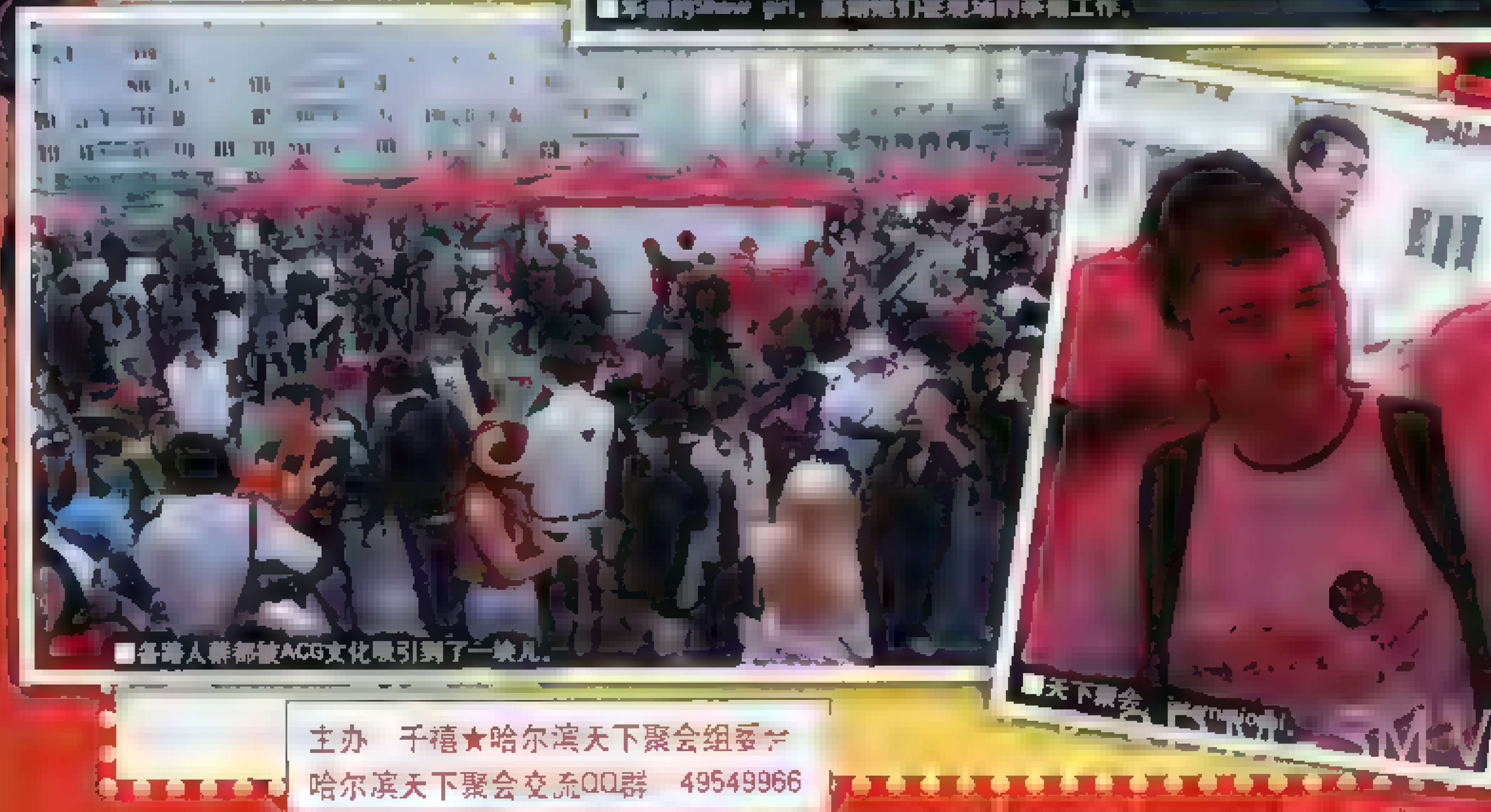
外举办展会活动，考虑到天气、场地、人流量等因素，组委会从一开始就将这次活动的侧重点从天下聚会的传统的聚会形式，改为以宣传天下聚会、次世代游戏及游戏文化为主的展览会。而事实证明这个决策也是相当成功的。

本次天下聚会用多台高清电视展示了当然最热门的《街霸IV》、《生化危机5》、《白骑士物语》、《杀戮地带2》等次世代大作。还用55寸高清电视播放了《FF VII AC》完整版以及《FF XIII》试玩现场演示。当看到重新制作的全高清《FF VII AC》时，在场的系列的老玩家无一不泪流满面，如此震撼的效果，给玩家们带来了又一次的感动。不经意间《FF VII AC》完整版结束了，然而，传说中的《FF XIII》试玩版上场了！这是大家第一次见到这款巨作的实际运行效果，这就是次世代的《FF》！

翌日，激烈的格斗大赛开始了，《街头霸王V》、《GGXX AC+》《MBAC》、《KOF 2002UM》、《阿尔卡娜之心2》等最热门的格斗游戏比赛引起了众格斗饭的强力注目，大家的小宇宙都燃烧了！比赛异常激烈，大家互有胜负，而然还是有达人脱颖而出，取得了各项目的冠军。

这次聚会中多次将55寸高清电视及PS3搬到舞台进行宣传。很多不玩游戏、或很少有机会接触游戏的人都感受到了次世代游戏的震撼！我们用最前沿的科技向大家证明，上一个世代已经过去，次世代就在你身边！

■华丽的Show girl，感谢她们在现场的辛勤工作。


■各路人群都被ACG文化吸引到了一块儿。

■天下聚会

主办：千禧★哈尔滨天下聚会组委会
哈尔滨天下聚会交流QQ群：49549966

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

俞权俊

性别 男 年龄 17
拥有掌机 iOS、PSP
喜欢的游戏 《最终幻想》《怪物猎人》《潜龙谍影》
QQ 524697860
Email 524697860@vip.qq.com
电话：15962941188
想说的话：工口游戏是我的魂来着！

刘媛玥 昵称：牛肉面

性别 女 年龄 13
拥有掌机 PSP
喜欢的游戏 《怪物猎人》、《最终幻想》、《战神》
地址：贵州省贵阳市云岩区宝山北路199号十栋二单元三楼5号
邮编：550001 QQ：578815974
Email：578815974@qq.com
电话：13765173870
想说的话：哈哈哈，最近运势不错啊！

陈伯舜 昵称：饭团

性别 男 年龄 14
拥有掌机 PSP
喜欢的游戏 《怪物猎人》
地址 上海市浦东新区东波路145弄93号602室
邮编 201208 QQ 651216372
电话：68465955
想说的话：掌机在手，游戏不愁。

田何辉 昵称：气体蛇

性别 男 年龄 16
拥有掌机 GBC PSP
喜欢的游戏：《潜龙谍影》、《生化危机》
地址：北京市海淀区清华园荷清苑小区
邮编 100084
Email tianhehui@tom.com
想说的话 祝《掌机王SP》越办越好。

赵路晗 昵称：西门吹猫

性别 男 年龄 16
拥有掌机 NDSi
喜欢的游戏 很多
地址：辽宁省锦州市凌河区中央北街5段3-82号
邮编：121000 QQ 530373945
Email：530373945@qq.com
想说的话：有共同爱好的人加我Q啊！

金秋池 昵称：糯米

性别 男 年龄 13
拥有掌机 PSP
喜欢的游戏 《无双》、《传说》
地址：广东省广州市越秀区环市东路犀牛北街71号501
邮编：510075 QQ：995624491
Email：jinqiuchi@sina.com
电话：37629051
想说的话：《掌机王SP》加油。

沈斌 昵称：斩妖除魔

性别 男 年龄 14
拥有掌机 GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《星之卡比》
地址：江苏省常州市天宁区雨华路田杜村80号
邮编 213000 QQ：704281026
Email 704281026@qq.com
电话：88836072
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

罗胜捷　昵称：ZERO

性别　男　年龄：16
拥有掌机　GBA SP　NDSL
喜欢的游戏：《恶魔城》、《银河战士》、《洛克人》
地址　山东省济宁市华能电厂南苑小区六号楼一单元502号
邮编：272000　QQ：774874688
想说的话　最好能中奖……

王振兴　昵称：栅毅

性别　男　年龄　21
拥有掌机　NDSL
地址　湖南省张家界市永定区张家界航空工业职业技术学院
邮编　427000　QQ：231048331
Email　231048331@qq.com
电话　13487846012
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

邓维尔　昵称：口袋SP

性别　男　年龄　15
拥有掌机　还没有
喜欢的游戏　《口袋妖怪》、《牧场物语》、《传说》
地址：福建省福鼎市洋中新村9栋2号
邮编　355200　QQ：519465219
电话：0593-2198909
想说的话：千万别用电脑玩掌机游戏，那感觉可是……

朱鑫嘉

性别　男　年龄　21
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏　《怪物猎人》、《最终幻想》
地址：江苏省南通市崇川区观音山镇八一花园1幢408室
邮编　226014
电话：15850852400
想说的话，祝《掌机王SP》越办越好。

薛朋　昵称：逍遥·翼

性别　男　年龄　12
拥有掌机　GBA SP
喜欢的游戏　《口袋妖怪》、《光明之魂》
地址：四川省成都市成华区万年厂万兴街8号联合公寓2栋1单元5楼8号
邮编：610051　QQ：463432034
Email：xiao.yaoyi@126.com
电话：84398459
想说的话：我好想中奖啦！

苏庆

性别　男　年龄　20
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《洛克人》
地址：广西省南宁市横县江滨东路6号
邮编　530300　QQ：274515839
想说的话：大家加我QQ，交流游戏心得。

陈宇飞

性别　男　年龄　18
拥有掌机　NDSL
喜欢的游戏：《雷电十一人》、《应援团》
地址：内蒙古呼和浩特市玉泉区友谊小区8号楼5单元14号
邮编：010030　QQ：499374232
电话　6308001
想说的话　最爱游戏！

林谦

性别　男　年龄　13
拥有掌机：GBA、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《战神》、《口袋妖怪》
地址　广东省广州市海珠区宝岗大道马冲直街20号401
邮编　510000
电话　84394633
想说的话　I love 《掌机王SP》！

宁宇　昵称：东野

性别　男　年龄　21
拥有掌机　NDSL、PSP
喜欢的游戏　《三国》、《恶魔城》　《口袋妖怪》
地址　辽宁省锦州市辽宁医学院高职学院17号楼424寝室
邮编　121000　QQ：263029824
Email：263029824@qq.com
电话：13614966846
想说的话　因为游戏，我们走在一起。

杨汇慧　昵称：HUI HUI

性别　男　年龄　25
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《最终幻想》
地址：辽宁省沈阳市南屏中路6号沈阳理工大学研究生院二四[illegible]
邮编　110168　QQ：43554070
电话：15040333968
想说的话：我很喜欢掌机游戏　《掌机王SP》我永远支持你们！

人比人，不会气死人

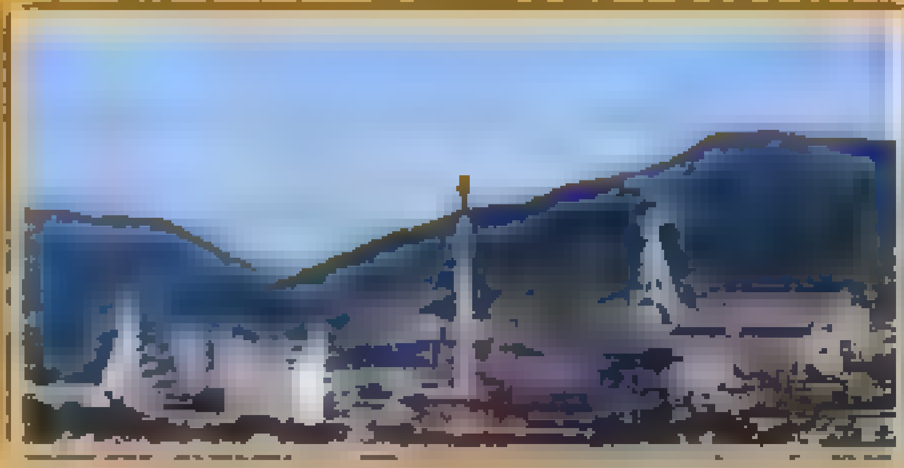
一天父亲在电话里跟我说，我表哥因为女方家长嫌弃其家贫而不得不与谈了几年的女友分手，之后不到半年，人家又给介绍了一漂亮女孩，见了一面后那女孩死活要跟他（其实表哥人长得也不咋地，可能是看上人家人品了吧），这不，两家就把这亲事定下来了，撇开女孩的这份真心不说，她父母还出钱给这对鸳鸯在市区购了一套房。说到这，父亲叹了口气，说："女儿啊，等你出嫁时爸爸可没这份能耐啊……"我说咱用不着羡慕人家的，大不了我比人家多努力几年。爸爸不语。

我的父亲母亲都是心善之人，在村里口碑极好。从我记事起他们对我的学习和生活方面的管教都极为严厉，虽说成绩不算优秀，但16岁就出远门的我很骄傲我不会像一些都市女孩那样，连自己的生活都不能自理。在我的童年里没有玩具，没有动画片，更没有一家出游动物园的经历。但是我非常怀念我的童年，怀念一家人分吃一袋速冻水饺的幸福感。

父亲向来爱跟自己较劲儿，只因他惭愧于不能给儿女提供富裕的生活。父亲文化不高，但二十多年来一直都在辛苦工作供我们上学。尤记得我考上普高那年，我儿时最好的伙伴让她爸爸花钱上了重点高中，还在村子里大摆宴席庆祝。临走前夜，父亲上夜班归来，在我床边坐了许久，我知道他心里又在自责了。

父亲一辈子都在跟自己较着劲，无论我们怎么劝说，他都不愿意将这个包袱卸下。父亲忙碌的一生教会了我很多东西，也许是因为他的太计较而造就了我现在的平常心。我一直都觉得上天是非常公平的，我不羡慕耀眼富有的明星，因为他们的背后有着娱乐圈不为人知的潜规则，还有环境恶劣的拍摄现场以及无数个将自己当展品的宣传通告；我更不羡慕那些事业有成的企业家，在公司里叱咤风云但却总有着经营不善的家庭。外表越光鲜，内在付出就越多。

所谓"安于贫而乐于道"，孔子常常以得意门生颜回的事例来教育其他学生："贤哉，回也！一箪食，一瓢饮，在陋巷，人不堪其忧，回也不改其乐。"意指：颜回，真贤者啊！用竹子做的箪盛饭，用木头做的瓢饮水，虽住在荒僻巷道，但是颜回始终感到满足、快乐。坚定自己的人生信念，对艰苦的生活泰然处之。



这是我的家乡，照片是多年前拍摄的，是一个已有18年历史的国家铜矿采集地，四面环山。后面的高山我可上去过不少次呢，记得初中一次郊游，我们从山脚出发，爬上山顶，然后就顺着山顶将我们的矿区绕了一圈，那种成就感丝毫不亚于绕西安城墙走一圈。我们走了大半天，人数由一开始的两三百人减少到最后的二三十人（自然有我），很多同学在途中就陆续下山了。但这种经历是一定不会再实现了，其一没有那个体力，其二现在山上的柴火都没人砍了，根本上不了山……

掌机王自由谈

栏目主持 马修

近期有个消息让本人很为难，那就是关于《无双大蛇 魔王再临》又将推出增强版，想玩的话，八成要重打一遍，日版那自己都不知道多久的心血时间将成为浮云，可不玩又心痒，相信和我一样心情的《无双》玩家不在少数。而本辑“掌机王自由谈”，给大家带来的就是有关于《魔王再临》的评论——《大腕再临》

“大腕”再临

——玩《无双大蛇魔王再临》有感

文 古梓

某日，网上传出PSP版《无双大蛇 魔王再临》（以下简称《魔王再临》）要出“中文增值版”的消息，还附上了说明书截图，可信度极高。奇怪的是笔者居然开始没来由地期待起这部在旁人眼中无异于“骗钱”的“新作”，于是抽空把搁置好久的PSP版《魔王再临》玩了一遍，情不自禁，有感而发，这才有了下文。

一定要选最有人气的游戏平台，请著名画师，要设计就得走极端路线。男的包裹严实犯贱装酷卖老，女的穿着暴露装萌卖肉，不脱也得让服装充满暗示性误导。什么三国啊，战国啊，源平不了情啦，西游扑街记啦，能编的全给它编上。武器能自己加属性，还能装炼成能力，每个关卡都堆满了一大票武将，个个有头有脸，穿戴华丽，特牛B那种，玩家一招杀过去，甭管死没死成都得跟玩家说“下次一定要干了你！”，满是无奈加不服的语气，倍有成就感！游戏中弄一个戏剧模式，剧情全部瞎编乱套，光话数就有十八回。再把戏剧模式的开启和角色等级熟练度挂钩，十八回不过，你别想用最终BT角色“真 远吕智”，就是一个字，狠！打出来都得花上个把月的时间。周围玩家不是拿全人物就是拿全壁纸的，你要整一大堆问号，你都不好意思跟人家打招呼……你说这样的游戏要完美通关得多少时间？（我觉得怎么着也得五十小时吧？）五十小时？你当人人都开老金啊。一百小时！你别嫌长，还不算走弯路碰壁的。你得研究《无双》类型的游戏心理，愿意花五十小时游戏的人，根本就不在乎再多花五十小时。什么叫《无

双》粉丝，你知道吗？《无双》粉丝就是玩《无双》游戏，都愿意花很多时间的，不愿意一扫而过，所以，我们开发无双游戏的口号是，不求最好，但求最费（时）。

看了以上这段，是不是觉得特好笑特荒唐，然则不可否认的是，这就是笔者玩了两个星期《魔王再临》后的真实所感。凭心而论，这次的《魔王再临》相比起前作来说是摩登了不少，所以的的确确够得上“缫作”的名号，绝非拼凑些什么就拿来忽悠人的“猛将传”。那么，到底本作有啥亮点弱点爆点呢，请容笔者娓娓道来。

关公战秦琼，甚好甚强大

自打《无双大蛇》打出“前所未有”的口号之后，我们惊然发现，原本一向在历史领域很严谨的光荣也会学着来一场史无前例的大杂烩。于是，我们看到了一大堆三国英雄和战国英雄惺惺相惜互助互惠，不抛弃不放弃，联合一众强人把魔王远吕智给彻底推翻的激荡人心之故事。有人说这是恶搞，这是赤裸裸地欺骗玩家智商。笔者却不以为然，要把各个角色融合进去，还要考虑不破坏该名角色给人的原本印象，这本身就很有难度，更别提融合的是如此海量的英雄豪杰。关公战秦琼，这并非是近来才出现的呼唤，老早便有这类说法，那么光荣如此顺理成章之举更没什么不可以的。当然，第一作只是个实验性质的作品，故事的架构以及角色的安排过分老套也在情理之中。

再看看新作《魔王再临》，你会发现，这次大杂烩剧情走得更远了。五个势力中，除了远吕智势力讲述的是《无双大蛇》前的故事之外，其余四个势力全部以一名新角色作为引导，借他的视点展开了一段全新的故事。这类设定其实并不算新鲜，大凡杂烩型剧情几乎都在走这个套路，如“《机战》系列”、如“《王国之心》系列”、又如《NAMCO X CAPCOM》。光荣毕竟在剧情把握和角色设定上经验丰富，这才有了骄傲自负狂妄的天才太公望，不食人间烟火内心思绪复杂的女娲，行侠仗义性情中人的伏羲，以及年轻气盛追求强者身影的源义经。毫不夸张地说，这四个角色的出现甚至抢走了许多三国战国英杰的位置，说他们是名副其实的主角那是一点都不为过的。

戏剧模式的出现多少有点以前“猛将传”的列传影子，唯一区别的是列传是一个人的故事，而戏剧模式中的却是三个人。（你不是一个人啊，不是一个人！）如果说剧情模式走得还不算太远，那么戏剧模式则是把“关公战秦琼”这一思路发扬光大的典范。在这里，不需要考虑历史时间地点人物的联系，只要能靠门的全都靠上去，例如一骑当千三英记、三妻救夫记、师徒战记、鬼才联合记等等，可谓数不胜数。更难能可贵的是，这些故事的剧情编排得甚为巧妙，丝毫看不出敷衍凑数之嫌。不一样的剧情，却是同样的感动，或许这就是《魔王再临》剧情设定上的闪光之处吧。

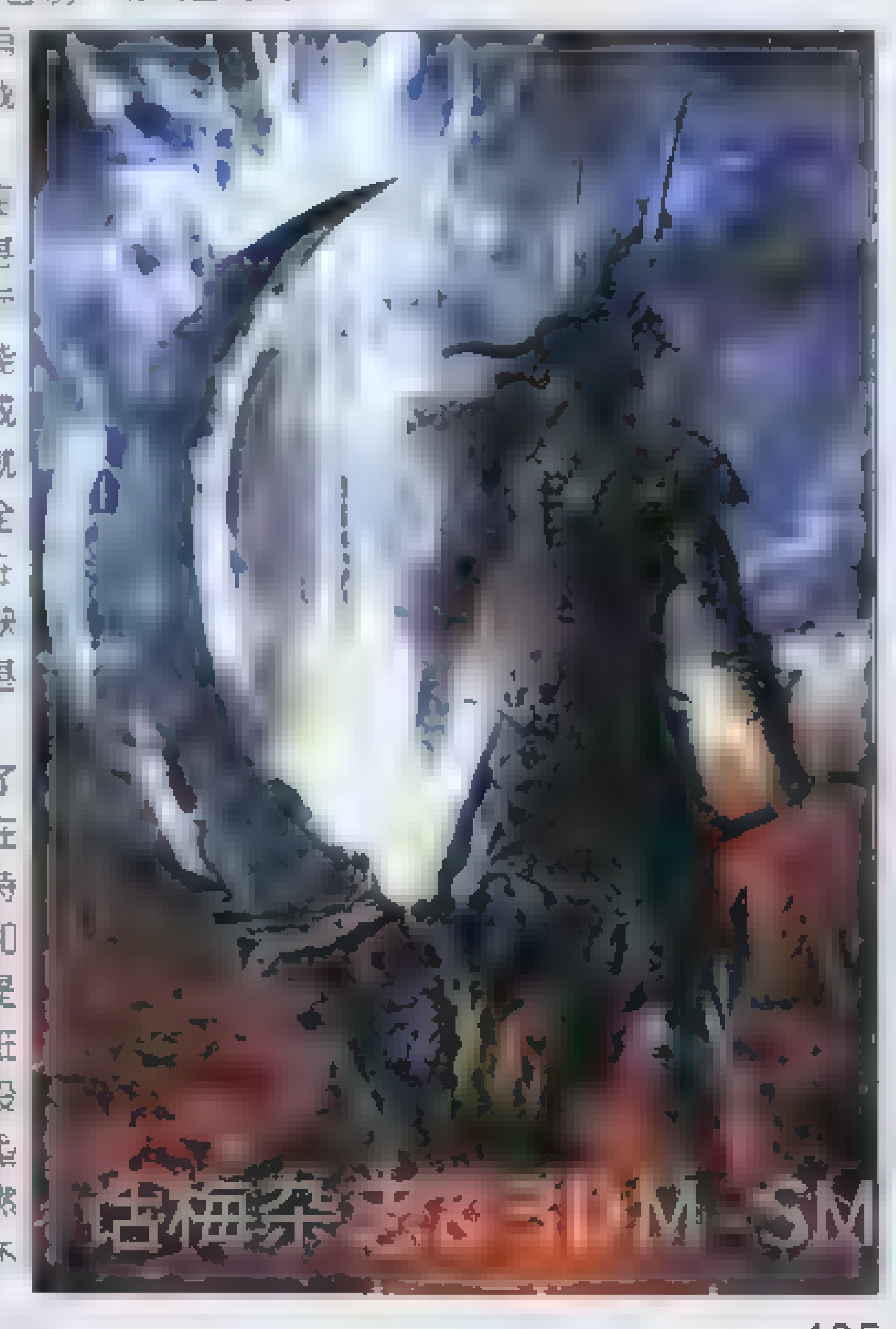
自由与调整

无双系列自打有了多武器设定后，似乎总是带着或多或少强迫人的味道。以前的武器，除了属性就是攻击力，一直到了《真三国无双4》，武器才多了许多能力附加值。乍一看貌似自由了不少，可回过头来，这些所谓的附加值还是要靠你去抢去求去刷，依旧不自由得很。《战国无双2》在这方面作出了一大改革，那就是武器的附加能力是可以改造的，相信许多人为了改造出一把自己满意的武器对着小姐姐SL了不少次吧。表面看来自由了，惟独最强武器还是一样的老套，面对于此，咱《无双》玩家能怎么样？惟有认了。真正够得上自由的，或许便是《无双大蛇》，说实话，一开始当拿到一把除了攻击力先天设计好外其余满是空格的武器时，笔者的确是感觉无所适从，大有找不着北的感觉。不过几番研究一番后方恍然大悟，这不就是最为自由的设定吗？武器的所有属性全部都可以自己加，而且这些属性全部是攻击类型的，怎么加，怎么搭配，怎么样才能符合自己的风格和武将的招式性能，完全看你自己。当然，在此之前我们要做的事情还是刷——《无双》的历史莫非就是一个刷装备特技属性的历史吗？你或许会说，把“阳”和“斩”的效果叠加后，这游戏根本没法玩了，太容易了。那么，笔者的答复是，如果对自己能力有自信的人完全可以无视这些，然后继续去挑战激难，说不定还能体验到别样新世界呢。

到了《魔王再临》，武器的自由度居然还能再度进化，三种炼成能力的附加甚至可以对武将招式进行最为本质的改变，而“天舞”这个一看就是开老金效果的究极能力，附加上去后就算再废的废人也能一跃成为横扫激难的强者。肯定会有人说这根本就是在破坏平衡性，笔者还是那句话，你完全可以不装，没有人逼迫你去装。天舞的存在说高点就是为了弥补某些天生招式强劲却缺少属性招的大将的缺憾，例如在前作混得甚为不如意的可怜小强吕布。

调整一说，本作相比起前作可谓下足了苦功。首先，难度下降了不只一个档次，在前作一上激难，管你角色是否等级封顶，特技是否全练满，一个不小心照样会被杂兵和排排站的远程兵种给打得哭爹喊娘。或许是血哗啦啦地流得太猛，太刺激，对玩家心脏打击过大了，于是经过调整，本作几乎就没出现过“血如流水”般的惨状，就连密集型排列的远程兵种也不多见。对此，新手自然是欢欣鼓舞，不过部分老玩家估计就会很不爽吧。前作自由武器属性搭配下，许多本来不咋样的角色一跃成为了杀人越货之强手，平衡性可谓荡然无存。君不见关平一把杀猪刀使个杀猪旋风斩，几圈下来尸横遍野，更别提貂蝉MM一招夺命横扫剪刀脚把多少猛人直接铲死在了空中，如果你仍旧以为本作也可以这么打，那你就大错特错了，大凡强到没边的属性招都被大幅度削弱，就算没削弱也会在发招硬直上给点压力，这一切都是为了两个字——平衡。

玩过前作的玩家应该会抱怨可以玩的模式太少了，就一个剧情模式和自由模式，而剧情模式甚至到了可以把自由模式完全无视的地步，也就是说整个游戏就一个模式可玩。玩家是上帝，上帝有了不满，下边的人自然得想办法弥补调整。所以，本作一下子多了三个新模式，戏剧模式前面已经说过，剩下的便是生存模式和对战模式。对战模式没啥好说的，多种玩法多种选择这在过去的《无双》作品中早就司空见惯。不过这个生存模式倒是值得说上一说，整体感觉很像一款3D格斗游戏的简化版本，麻雀虽小五脏俱全，视点可变，战场范围有限制，角色性能各异，虽然平衡性上不咋地（远吕智单单一招C1就可以让大部分敌人扑街到场外去），但也算是做得有板有眼。不得不感叹，“《无双》系列”果然是格斗游戏出身啊



刷到手软，拖到头晕

“刷”这个字，在笔者眼中包含了太多贬义的成分。毕竟笔者的理解，刷就是毫无技术含量只靠运气、然后极为机械化模式化地重复着同一个动作同一个过程。为了合成一把神兵利器，我们必须刷属性；为了合成天舞，我们更要没日没夜地刷那严格到少一点都不成的属性等级；为了万恶的戏剧模式全剧本，我们还要一遍又一遍地凑角色杀将杀兵数，刷等级刷熟练度。如此这般过后，除了身心疲惫之外，还能留下啥？满满的成就感？抱歉，笔者没有。

说到这里就不得不抱怨光荣的凶狠作风。以往的“《无双》系列”，至关重要的便是角色最强武器的取得，可这取得却并不是和时间挂钩的，大凡对自己操作水平有自信的玩家，根本可以不练满角色能力，就带把跟垃圾无异的低等武器去冲高难度，然后满载而归。换句话说，完全看你自己的造化，不行咱就多练练。可本作的设定却直接和时间搭上了线，明摆着要谋杀你时间没商量，看看那“真·远吕智”的出现条件（全势力通关加戏剧模式全剧本通关），貌似很简单是吧？如果我告诉你戏剧模式全剧本出现的条件中有特定角色的熟练度要求和等级要求，还有全角色平均熟练度30的最究极无赖设定，你会作何感想？这里咱不妨做一道最为简单的数学题，一个角色练满等级和熟练度50最快也要花上一个小时，那么九十多个角色都达成这条件的时间总和是多少？于是乎，近百小时的游戏时间居然是在这无耻的强迫之下完成的，而且整个过程还是最为枯燥没什么技术含量可言的。估计到这时候，大多数人都会选择直接开金手指搞定吧？剩下有信念坚决不开“老金”的可怜人（如笔者）再有爱，或许也只能放弃自力更生这条最为“光荣”之路了。光荣啊光荣，你好学不学，居然玩强制谋杀时间大法，下手也太狠了点吧

那么这个“拖”字又作何解释？就是“《无

双》系列”一直以来的一个顽症“画面拖慢”，玩无双有过一些年月的玩家应该对这个顽症不陌生。当初伴随着光荣甚感自豪的“群制御系统”而来的便是这画面拖慢的问题，而且这么多年过去，这个顽症简直就像是狗皮膏药怎么甩都甩不掉，顽症一发作，整个画面中无论是人还是物，都以近乎半速的动作在龟爬，除了音乐依旧顺畅时间依旧流逝外，你会发现这个世界仿佛中了甄姬的“降速声波”。一直到《真·三国无双4》，光荣自豪地打出了“最大限度改善”的字眼，拖慢现象才得到了当时而言最大程度的修正——几乎没拖慢感觉。而《战国无双2》更是进行再修正，于是乎笔者开始感叹，这拖慢现象终于根治了。

然而，令人备感讽刺的是《无双大蛇》居然再次展现了顽症超牛皮的属性，为什么？你看那黑压压的人头便会明白，本作过分强调人海战术的结果便是拖慢现象的再度回归。的确人一多了，问题也就多了，这还是可以理解的。可到了《魔王再临》中，简直可以说拖慢得笔者整个人都崩溃了，以前拖慢都是一段一段的，过了这段就恢复正常，而《魔王再临》拖慢起来根本就是全场。看看该死的新赤壁之战，你有什么时候觉得自己不是在拖慢中渡过的？有的朋友用阿Q精神胜利法笑称这是“子弹时间”，可笔者却死活笑不出来。万幸的是，PSP版《魔王再临》在保证画面移植度超高水准的同时，居然还把这些部分拖慢得令人绝望的关卡也给修正了，玩起来备感舒心惬意啊。

今时今日，《无双》已然成为光荣手中的招牌制作了，如此佳作就能毫无悬念地被炒移植，这才有了一众玩家愤愤不平地对其指指点点。不过指点一说在笔者看来却并不是很贴切，点的是包含着激赞成分的，可光荣的《无双》每次都很清楚详细地介绍着自己的游戏内容，何曾有过要无赖欺上瞒下之举？说到底还是一句话，某大会的主办者上的，为上说句实话，光荣对待PSP版的《无双》的用心程度远比家用机版的高得多，从当初动作僵硬，走格子般略带寒酸的《真·三国无双PSP》到现在的《魔王再临》，再到《真·三国无双 联合突袭》，进化何其明显，着力改变态度更是层出不穷，说《无双》系列是大炮一点都不为过。

NDS 美妙世界

◆Square Enix◆RPG

评论人 约束之地 评分 9

不同于以往除了打怪刷素材就是狠虐BOSS的RPG。《美妙世界》是一款少有的将现代流行元素与少年热血冒险故事完美结合的NDS游戏。可以毫不夸张地说，这是一款经典大作。

众所周知，NDS并不是在硬件上占优势的掌机，然而许多游戏并非靠画面的精美程度来博取玩家好感，大家所认可的往往是游戏操作性强、内涵丰富、创新意识很高。

创意是支撑NDS游戏的重要框架，而《美妙世界》正是其中的佼佼者。时尚现代的人设、充满流行元素的时代背景、良好的触摸式战斗方式、饱含新意的养成方式……无一不吸引玩家的眼球。搭配上很潮的服饰以及美味的食物来提高角色的能力，实在是很新奇的理念，而丰富多彩的徽章攻击方式也是本作的一大亮点。不过让笔者遗憾的是，人物改变服装装备时，角色的外形并没有相应的改变，依旧是那套"新手装"，看久了不免会审美疲劳。

再来谈谈游戏的其余部分。动感十足的背景音乐，明亮鲜明的线条画面，带给人一种视觉上的享受。这两点其实很重要。只有在视觉和听觉上有些触动，在反复刷徽章，服装等素材时才不会产生厌烦。

游戏中的怪物设计很独特，是一种叫做"噪音"的生物。

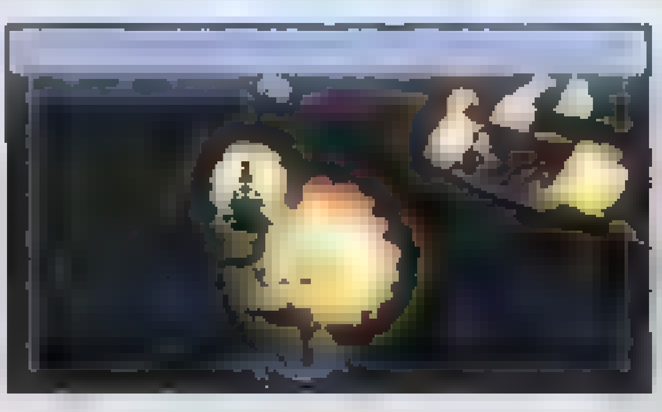
"噪音"可以影响人们的思想，从而改变他们的言行举止。而玩家则需要通过战斗帮助人们消除这些"噪音"，让他们远离悲观消极的情绪，积极地生活下去——或许这就是本作想要传递的理念吧。

生活和游戏其实有许多相通之处。正如在游戏中不屈地和各种BOSS纠缠，为了某件装备不停地刷素材，生活中各种坎其实也能靠努力来跨越。正如游戏中说的："It's a wonderful world."

PSP 太平洋风暴 战舰大和 拂晓出击

◆System Soft Alpha◆SLG

评论人 刘三好 评分 5



当PSP版《太平洋风暴》公布时，我还是期待了一下，然而玩了后却发现，本作不是一般的繁琐，一层进去一层的菜单以及各种各样的数据实在是让人头大。游戏开始的动画还是不错的，拂晓时和美军舰载机战斗的大和号，还是很让人期待游戏中的战斗画面。但是，想进入战斗画面却最少需要一个小时。

没错，这是一款回合制的SLG，但是战场却大到整个太平洋，密密麻麻的城市、海港、机场、舰队……刚开始玩，简直让人无从下手。笔者仅搞懂如何操作的时间就用了一个小时。

然而一个小时仅仅是操作上手的时间，复杂的系统需要的时间更是极长，舰队编成、开发、生产以及各种繁琐的命令，让人很容易丧失耐心，生产的条件又往往让人无奈。而就算学会了操作、一定程度上熟悉了系统，要把整个太平洋的舰队和军事基地的任务布置好，差不多也得半个小时到一个小时。

接下来说说战斗，由于飞机有阵型指令，舰船有各种攻击躲避指令，因此战斗中给玩家的自由还算比较大。虽然战斗指令值得研究，但战斗画面实在是粗糙得可以，马赛克清晰可见，实施地面轰炸时地面更是糊成一片。舰船的战斗更是敷衍，无论是战列舰巡洋舰还是什么舰，都是一个模子一样大小，攻击也不过是调转旋转炮塔打上一炮。而陆战部分更是单调，一律的装甲车+人的单调对射。

游戏的音乐音效还不错，不过厂商做了不少此类题材的游戏，而音效音乐也基本是通用。

总的来说，这款游戏推荐给真正的太平洋海战迷，任何伪非的、悟性差的以及没耐心的还是退让吧，除非你已经很习惯了PC版原作的繁琐。

栏目主持：盲先知

节奏天国 金

日版

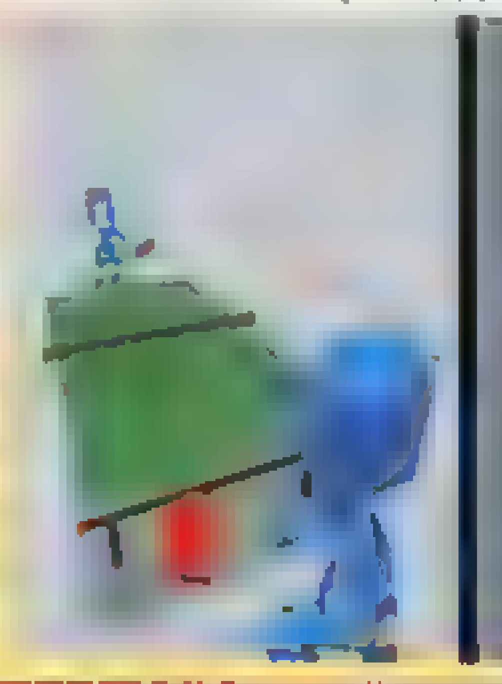
◎解锁要素

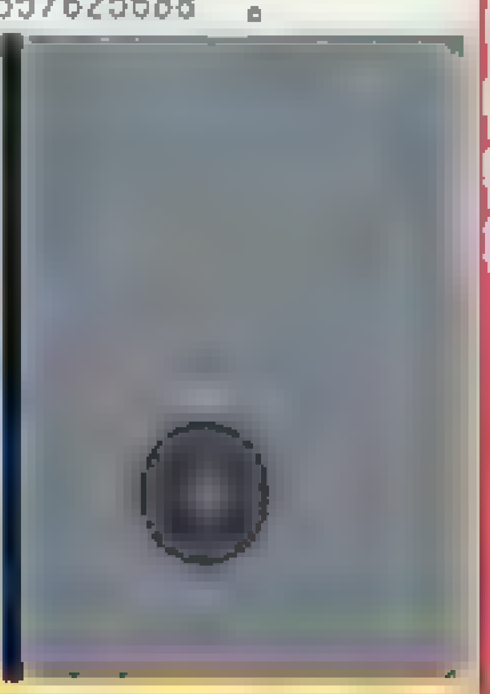
在游戏的每个关卡中获得最高评价就能获得金币，随着金币数的增加，游戏中就能玩到一些迷你游戏，不过有些迷你游戏还需要其他的条件。

[illegible]	完成关卡6—3并获得过15枚以上的金币
高级吉他课程	完成关卡10—4并获得过35枚以上的金币
Airboard游戏	完成森关卡中的8个Remix关可以开启此迷你游戏
音乐盒	在所有关卡获得Perfect评价即可开启音乐盒中的所有音乐

◎隐藏电话音乐

在游戏中，玩家可以玩用电话按键演奏音乐的迷你游戏，这时如果拨打特定的号码就能听到隐藏的音乐。在日版中，输入“831*831*831*”、“2*21*88”、“246936*1”、“44*82831*”分别可以听到不同的音乐。而在美版中，输入的号码变成了“5553282338”、“5557325937”、“5557268724”、“5557625688”。





龙珠改 赛亚人来袭

日版

◎收集龙珠

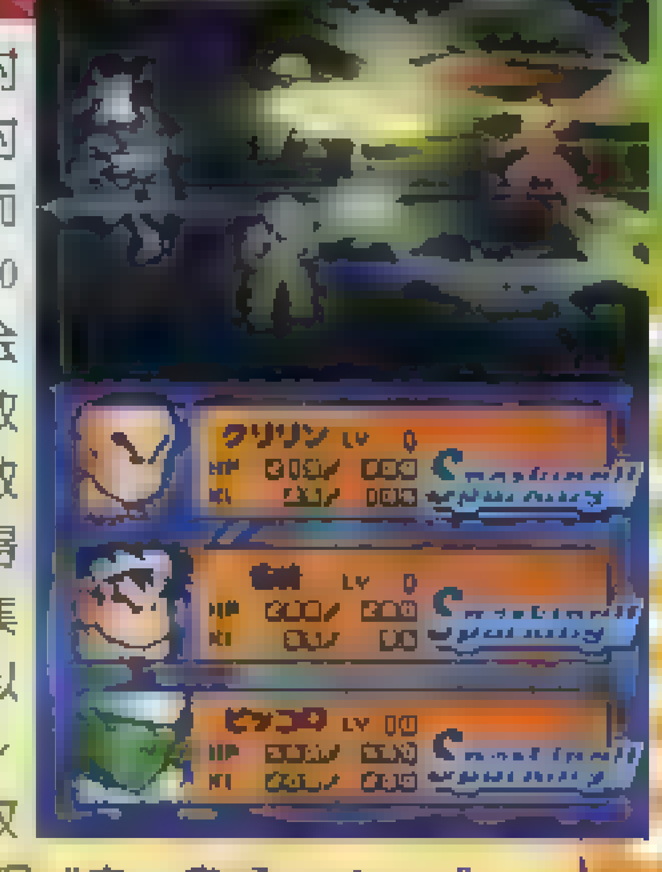
在15章之后，到神殿和波波谈话可以领到收集龙珠的任务。在收集后，神龙会提出6种愿望供选择，分别是：経験値がいっぱい欲しい（全员获得30000经验值）、たくさんAPが欲しい（全员获得5000AP）、大金持ちにしてくれ（获得100000金钱）、新しい场所に行きたい（可以前往

封锁区域）、すごいアイテムが欲しい（获得"重い道着"）、最强の敌と战いたい（与隐藏BOSS战斗）。这6种愿望每次会随机出现5个备选，其中前二个是可以重复选择的。

◎收集胡萝卜

在第7章击败兔子之后可以获得"人参化のてぶくろ"，装备后击败敌人就能得到胡萝卜。在西之都日街区有一名NPC专门收集胡萝卜，玩家给他胡萝卜可以换得不少道具。1根胡萝卜可以换得豆子，100根可以换得"秘密の抜け道"，500根可换得"ゼニラノシュ"，1000根能得到打开武道会场的下水道门的钥匙，这里有两个强力道具在等着玩家。

◎收集敌人



天津饭的魔封波可以把敌人封到电饭锅里从而收集之，在第10章之后，神仙会委托玩家收集敌人，根据收集数量玩家可以获得一些道具。收集到30种敌人可以获得"オフェンスリング"，收集60种敌人能获得"良い电子レジャ　"，120种时得到"神样の道着"，全部敌人收集则可以获得"スパ　クブ　ッ"。

迷宫与水坝

日版

◎GameID:CDD

金钱最高
```
020ae4b0 0098967f
```

经验最高
```
020ae4ac 0098967f
```

按　F　键令　素材99个
```
94000130 fffb0000
d5000000 00000063
c0000000 0000003f
d8000000 020ada0d
d2000000 00000000
```

蓄水量最高
```
020ae4b4 0001869f
```

按　ECT键令素材49个
```
94000130 fffb0000
d5000000 00000063
c0000000 0000001f
d2000000 00000000
```

按　键令　道具999个
```
94000130 fffb0000
d5000000 000003e7
c0000000 0000000a
d7000000 020ad916
d2000000 00000000
```

按　键令　文字出现
```
94000130 fffb0000
c0000000 00000008
220ad964 00000000
dc000000 00000010
d2000000 00000000
```

按　ECT键令　最大改造
```
94000130 fffb0000
c0000000 00000008
020ad958 00053020
dc000000 00000010
d2000000 00000000
```

龙珠改 赛亚人来袭

日版

◎GameID:BRP

金钱最高
```
020d2f70 0098967f
```

气值最高
```
2209ec73 00000064
```

升级时获得BP点数999
```
12032b76 0000e1c0
```

HP最高
```
c0000000 00000007
120d3f00 0000270f
120d3f04 0000270f
120d3f08 0000270f
dc000000 00000240
d2000000 00000000
```

KI最高
```
c0000000 00000007
120d3f10 0000270f
120d3f14 0000270f
120d3f18 0000270f
dc000000 00000240
d2000000 00000000
```

SPARKING增最高
```
c0000000 00000007
220d3f6c 00000064
dc000000 00000240
d2000000 00000000
```

　　　　　入手道具
```
1205a844 0000e1c0
```

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。所有日版游戏的价格均为税后价格。

《DQ X》的延期致使今年上半年NDS的软件阵容略显苍白，不过月底两款大作的发售相信一定会令NDS玩家感到满足。《逆转检察官》作为"《逆转》系列"的外传，起用了人气超高的御剑作为主角，而游戏方式的改变相信也能让玩家感到新意。《王国之心 358/2天》作为"《王国之心》系列"久违了的掌机新作，首次加入了多人联机的游戏模式，而对于系列老玩家来说，游戏剧情中交代的东西相信也是他们所关注的一个焦点。

NINTENDO DS

日期	[illegible]	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
[illegible]日	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]日元
[illegible]日	[illegible]	[illegible]	SEGA	SLG	[illegible]日元
21日	[illegible]	俺がオマエを守る	Idea Factory	ACT	5040日元
[illegible]日	[illegible]	[illegible]	[illegible]	AVG	5040日元
26日	[illegible]	[illegible]	[illegible]	AVG	[illegible]日元
[illegible]日	[illegible]	[illegible]	[illegible]	AVG	[illegible]990日元
28日	回忆之日3	デイズ オブ メモリーズ3	SNK Playmore	AVG	5040日元
28日	[illegible]	凉宫ハルヒの直列	SEGA	AVG	5040日元
29日	[illegible]	クレイモア 銀眼の魔女	DigitalWorksENT	ACT	4980日元
[illegible]	魔女传奇 见习魔女与七公主	ウィッチテイル 見習い魔女と7人の姫	日本一Software	RPG	5040日元
30日	王国之心 358/2天	[illegible] 358/2 Days	Square Enix	RPG	5980日元
2日	[illegible]	Indiana Jones and the Staff of Kings	Activision	ACT	29.99美元
4日	[illegible]	孙子の兵法DS	Media 5	ETC	3800日元
9日	[illegible]	Guitar Hero On Tour: Modern Hits	Activision	MUG	39.99美元
[illegible]日	[illegible]	[illegible]	SEGA	RPG	[illegible]日元
11日	[illegible]	魔女になる。	Tryfirst	AVG	5040日元
[illegible]日	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ETC	[illegible]日元
[illegible]日	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ETC	[illegible]日元
18日	骷髅13 追踪档案G13	ゴルゴ13 ファイルG13を追え	MMV	AVG	5229日元
[illegible]	不可思议游戏DS	ふしぎ遊戯DS	Idea Factory	AVG	5040日元
30日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half-Blood Prince	EA Games	A・AVG	29.99美元
未定	歌唱世代	ザ☆歌謡ジェネレーション	AQ Interactive	MUG	5040日元
[illegible]日	[illegible]	[illegible]	Square Enix	RPG	[illegible]日元
23日	[illegible]	もじぴったんDS	Takara Tomy	SLG	5040日元
30日	[illegible]	[illegible]	SEGA	PUZ	5040日元
30日	[illegible]魔女[illegible]	とき魔女[illegible]	SNK Playmore	AVG	5040日元
未定	哈姆！小苹果	[illegible]	Creative Core	ETC	5040日元
8日	[illegible]の科学と魔法の关系	[illegible]	5pb	RPG	5040日元
[illegible]	[illegible]	[illegible]	Level 5	RPG	[illegible]
未定	[illegible]	[illegible]	D3 Publisher	S・RPG	5040日元
未定	[illegible]	[illegible]	[illegible]	AVG	售价未定
未定	BLEACH DS 4th 烈焰使者	BLEACH DS 4th フレイム・ブリンガー	[illegible]	ACT	售价未定
未定	狼与香辛料 渡海之风	狼と香辛料 海を渡る風	Ascii Media Works	SLG	售价未定
未定	[illegible]	[illegible]	Nintendo	RPG	售价未定
未定	[illegible]	[illegible]	Nintendo	RPG	售价未定
未定	雷顿教授与恶魔之笛	[illegible]	Level 5	AVG	售价未定
未定	[illegible]2 秘宝传说 命运女神	[illegible]2 秘宝伝説 GODDESS OF DESTINY	Square Enix	RPG	售价未定
未定	[illegible] 完全版	[illegible] セカンドエディション完全版	Genterprise	ACT	5040日元
未定	[illegible]	[illegible]	[illegible]	RPG	6090日元
未定	[illegible]之国	二ノ国	[illegible]	[illegible]	售价未定
未定	[illegible]	[illegible]	Square Enix	RPG	售价未定

BLEACH 灵魂升温6

5.14 ■SCEJ ■FTG ■4980日元

改编自漫画《BLEACH》的“《灵魂升温》系列”以其优秀的素质受到了众多FANS的支持，现在该系列的第6作也登场了。故事模式收录了从“死神代行篇”到今年春季播放的最新篇的大部分内容，重现了原作中各种经典场面。值得一提的是，本作还能通过与系列前5作的记录进行联动来使一些角色在初期就可使用，并且本作还附带了《BLEACH》的另一游戏分支系列《灵魂嘉年华》续作的体验版。

斯隆与马克海尔的谜之物语

5.21 ■Level-5 ■ETC ■3500日元

本作是由打造了大热门解谜游戏“《雷顿教授》系列”的Level-5推出的一款解谜新作。游戏取材自保罗·斯隆和德斯·马克海尔所著的水平思考推理作品《海龟汤》，原作自1992年发售后，在欧美地区获得了巨大的反响。本作不同于以往的问答类游戏，在系统给出题目之后，玩家要从题目中选择关键词，然后利用这些关键词来向出题者询问，最终导出正确的答案。

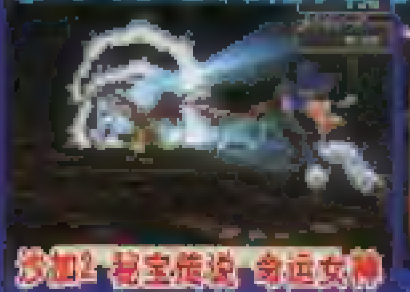
PLAYSTATION PORTABLE

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2009年5月			
28日	勇者30	勇者30	MMV	RPG	4410日元
28日	欢迎来到绵羊村 携带版	ようこそ ひつじ村 ポータブル	Success	SLG	5040日元
28日	秋之回忆6 三角波动	メモリーズオフ6 ～T-Wave～	5pb.	AVG	5040日元
28日	凯蒂猫的快乐配饰	ハローキティのハッピーアクセサリー	Dorasu	PUZ	3990日元
28日	传颂之物 携带版	うたわれるもの PORTABLE	Aquaplus	S・RPG	5040日元
28日	竹刀少女 接下来的挑战	バンブー・ブレード それからの挑戦	Gadget Soft	AVG	5040日元
		2009年6月			
2日	印第安纳琼斯 圣王者之杖	Indiana Jones and the Staff of Kings	Activision	ACT	39.99美元
4日	新世纪福音战士 序	エヴァンゲリヲン：序	NBGI	A・AVG	6090日元
4日	[illegible]	[illegible]	MMV	AVG	5040日元
11日	踏上自己的征途	己の信ずる道を征け	From Software	PUZ	3990日元
11日	新世纪福音战士 钢铁的女友2nd 携带版	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド2nd ポータブル	Cyber Front	AVG	3990日元
11日	半吊子英雄传 太阳与月亮的物语	なりそこない英雄譚 月と太陽の物語	Irem	RPG	5040日元
18日	泰格伍兹PGA巡回赛10	Tiger Woods PGA TOUR 10	EA Sports	SPG	39.99美元
18日	Fate/无限代码 携带版	Fate/アンリミテッドコード ポータブル	Capcom	FTG	5240日元
18日	横滨与钻石	横濱とダイヤモンド	SCEJ	AVG	4980日元
25日	青空下的约定 手心的乐园	この青空に約束を てのひらのらくえん	TGL	AVG	6090日元
25日	瓦尔哈拉骑士2 战斗姿态	ヴァルハラナイツ2 バトルスタンス	MMV	A・RPG	3990日元
25日	秋之回忆 雨后	メモリーズオフ After Rain	5pb	AVG	5040日元
25日	剑、魔法与学园物2	剣と魔法と学園モノ。2	Acquire	RPG	5229日元
		2009年7月			
2日	初音未来 女歌手计划	初音ミク -プロジェクト ディーヴァ-	SEGA	MUG	6090日元
2日	我的暑假4 濑户内少年侦探团 我和秘密地图	ぼくのなつやすみ4 瀬戸内少年探偵団、ボクと秘密の地図	SCEJ	A・AVG	4980日元
9日	MAPLUS 携带导航软件3	MAPLUS ポータブルナビ3	Edia	ETC	8190日元
9日	世界围我而转 光与暗的公主	世界はあたしでまわってる 光と闇のプリンセス	Global A Entertainment	RPG	5040日元
16日	伊苏I&II 年代记	イースI&II クロニクル	Falcom	A・RPG	5040日元
23日	魔女计划	(PW)プロジェクトウィッチ	Gungho Works	A・AVG	5040日元
23日	兰岛物语 少女的约定	レアランドストーリー 少女の約定	Arc System Works	AVG	5040日元
30日	ToHeart2 携带版	ToHeart2 PORTABLE	Aqua Plus	AVG	5040日元
30日	新世纪福音战士 战斗交响曲 携带版	新世紀エヴァンゲリオン バトルオーケストラ PORTABLE	Broccoli	FTG	5040日元
30日	装甲核心3 携带版	アーマード・コア3 ポータブル	From Software	ACT	3980日元
		2009年8月			
6日	流行之神3 警视厅怪异事件档案	流行り神3 警視庁怪異事件ファイル	日本一Software	AVG	5229日元
6日	对决传说	テイルズ オブ バーサス	NBGI	FTG	5200日元
27日	薄樱鬼 携带版	薄桜鬼 ポータブル	Idea Factory	AVG	5040日元
		2009年9月			
17日	伊苏7	イース セブン	Falcom	A・RPG	6090日元
		2009年夏			
未定	灵魂能力 破碎的宿命	ソウルキャリバー Broken Destiny	NBGI	FTG	售价未定
未定	冬宫II 双生女神与命运的大地	エルミナージュII ～双生の女神と運命の大地～	Star Fish	RPG	5090日元
		2009年			
未定	死神在背后	うしろ	Level-5	RPG	售价未定
未定	纸盒战机	ダンボール戦機	Level-5	RPG	售价未定

DVD光盘内容导视

游戏展望台

展现最新力作的独特魅力，各种预告影像让您先睹为快！


沙加2 秘宝传说 命运女神

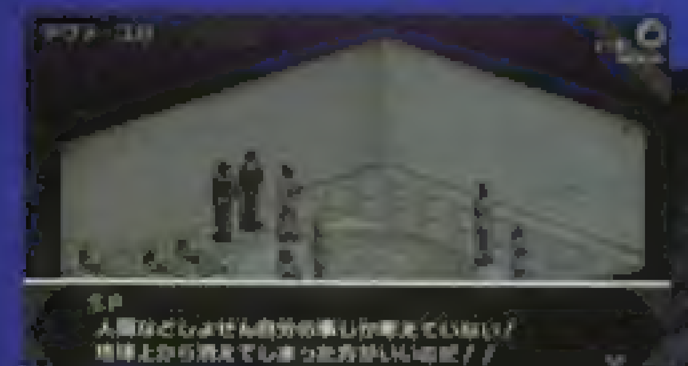
装甲核心3 携带版

初音未来 女歌手计划

无限航路

新作特搜队

最新发售游戏影像直击



龙珠改 赛亚人来袭
Persona
迷宫与水坝
枪声与钻石
X战警前传 金刚狼
永恒大陆提尔纳诺 悠久之仁
黑执事 幻影幽灵
嘻哈飙车族 街头赛车
风云！大蹇城
由我制造

随盘附送

最新热门游戏火热附送

2款PSP ISO
Persona
X战警前传 金刚狼
5款NDS ROM
迷宫与水坝
龙珠改 赛亚人来袭
X战警前传 金刚狼
风云！大蹇城
由我制造

还有全部书中所介绍的实用软件、美图秀、经典主题乐园电子版以及精选PSP主题、《真·三国无双 联合突袭》OST等着你。

电影前线

变形金刚 堕落者的复仇

哈利·波特与混血王子

终结者 救世主

口袋特企

《MHP2G》训练所任务讨伐演示

《口袋光环DVD》Vol.111有奖问答题目

在《嘻哈飙车族 街头赛车》的演示视频中，小编操作赛车在比赛结束后获得了什么奖杯？

A：金杯　B：银杯　C：铜杯

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部电话或E-mail联系，提供详细中奖信息和电话以便查询，多谢配合！

读者服务部电话：0931-4867606

Email：pgking@263.net

《掌机王SP》第109辑大奖揭晓

中奖者名单公布

一等奖

NDS烧录卡

6名

哈尔滨市	贾润
蚌埠市	蒋雨辰
焦作市	林琛城
湖州市	唐皓
沈阳市	文艺
西安市	张阳洋

二等奖

5名

NDS烧录卡

电池、耳麦、电源

绍兴市	蔡亮
南京市	陈江东
重庆市	练新
杭州市	王勇
上海市	王泽洲
南宁市	肖健

三等奖

北通 掌机周边

6名

无锡市	费宁
广州市	黎俊健
沈阳市	刘骁
重庆市	王镇
北京市	张晨
福州市	张群

U2DS烧录卡

《掌机王SP》第109辑

DVD问答——中奖名单

Vol.109有奖问答答案：B

3名

有奖问答中奖名单

上海市	郑一帆
北京市	刘小龙
北京市	任远

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。